

Número 57

HOBBY PRESS

225  
ptas.

Sólo para adictos

LOS ARCHIVOS  
SECRETOS DE  
**SHERLOCK  
HOLMES**



Todas las pistas  
para atrapar al  
verdadero  
asesino

PÓSTER DESPLEGABLE  
CON SOLUCIÓN  
Y MAPAS

**ALONE  
IN THE DARK**

El infierno te  
abre sus puertas

Y ADEMÁS...

GUÍA PARA  
LLEGAR  
AL FINAL

RESCATE ALUCINANTE  
A TRAVÉS DEL TIEMPO

**DRAGON'S LAIR III**  
**THE CURSE OF MORDREAD**

**WAXWORKS-DAUGHTER OF SERPENTS-BAT II**



CANARIAS  
CEUTA  
Y MELILLA  
215 PTAS.

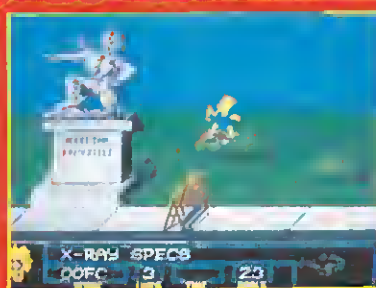
**PHOTO  
FINISH**



Tu mejor  
aliado en el  
tratamiento  
de imágenes



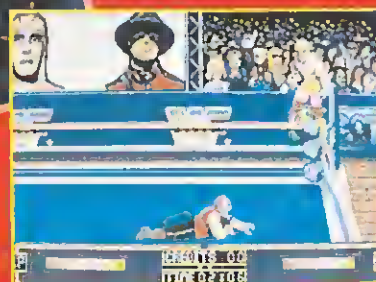
# SI NO SOPORTAS LAS EMOCIONES



ACCLAIM AND BART VS. THE SPACE INVASION™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS™ TM & © 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



L.I.N.E.™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF L.I.M. LTD. © 1991 CAROCCO INTERNATIONAL N.Y. ALL RIGHTS RESERVED.



TRADEMARKS OF TRANSPORTS, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED. ALL DISTINCTIVE CHARACTER NAMES, LICENSES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF TRANSPORTS, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED. HULK HOGAN, HULKAMANIA AND HULKSTER ARE TRADEMARKS OF MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. LICENSED EXCLUSIVELY TO TRANSPORTS, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED.

## BART, ARNOLD Y HULKSTER\*\*

EN UNA IMPRESIONANTE RECOPIACIÓN LOS TRES PROGRAMAS MÁS VENDIDOS DE 1991/1992 Y QUE LLEGARON AL NÚMERO "UNO" A LO LARGO DEL AÑO PC/AMIGA

### NO TE QUEDES DORMIDO... ¡NUNCA SABRÁS DONDE TE VAS A DESPERTAR!

Lee está pasando una noche intranquila, pero aunque está completamente dormido no le impedirá emprender uno de sus viajes nocturnos.

Afortunadamente nuestro sonámbulo personaje tiene un estupendo, aunque estúpido amigo, Ralph, que hará lo imposible por protegerle de cualquier peligro.

Este amigo de cuatro patas será zarandeado, empujado, apaleado, quemado, aplastado y aún así no desistirá en cumplir con su obligación (aunque alguna boca de riego intente detenerle)... todo está en la ruta del caminante nocturno.

Estas idas y venidas a medianoche le llevan a los más peligrosos lugares... tétricos cementerios, inseguros zoos, arriesgados solares en construcción y al intenso tráfico en las calles, pero el fiel amigo de Lee le guardará celosamente de cualquier posible peligro - ¡con desastrosas consecuencias!

PC/AMIGA

# ERBE





# IES

## ¡MANTÉNTE AL MARGEN DE LA ACCIÓN!



LETHAL WEAPON, LETHAL WEAPON 2, and LETHAL WEAPON 3 names, characters and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. TM & © 1992 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved.

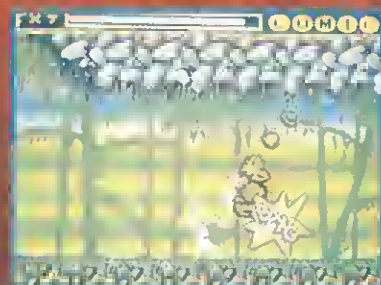
### DOS POLICIAS - AMBOS LETALES

Un shoot em up multinivel basado  
en pasajes de la trilogía de  
ARMA LETAL.

Puedes elegir ser cualquiera de los dos policías...  
cada uno con distinta fortaleza y debilidad. Hay muchas misiones que completar incluyendo el  
rescate de la chica secuestrada, la persecución y detención de traficantes de droga, encontrar y arrestar al policía a  
sesino y mucho más. Podrás elegir el nivel que cumpla tus objetivos.

**ES BRUTAL, RÁPIDO Y...!LETAL!**

PC/AMIGA



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA  
ERBE SOFTWARE  
SERRANO, 240  
28016, MADRID  
TELEF: (91) 458 16 58



# El Cerebro de la Bestia



Solo...  
**16.990 PTAS.**  
+IVA\*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.  
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BÉSTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolls simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.

Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

\*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA Incluido.

## o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario.  
SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

**22.990 PTAS.**  
+IVA\*

\*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA Incluido.



Nunca antes has visto nada igual.  
SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super.

**SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo.

**STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante! Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

**28.690 PTAS.**  
+IVA\*

\*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA Incluido.  
(Oferta limitada hasta fin de existencias).



NUEVO  
SUPER PACK



ERBE SOFTWARE S.A.  
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid  
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**SUPER 16 BITS** **Nintendo®**



# SUMARIO

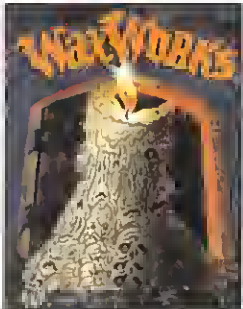


## 6 BILL'S TOMATO GAME

Psygnosis regresa triunfante a nuestra páginas con todo un megajuego, en el que los toques de humor acompañan a un adictivo desarrollo y dan paso a un arcade de habilidad para mentes inquietas. ¡Dos tomates como dos soles!

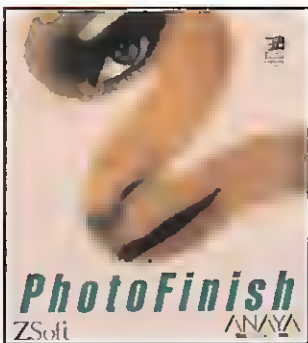
## 11 WAXWORKS

Desde el mundo de las sombras, y de la mano del tandem Accolade-Horrorsoft, os presentamos cómo será el más terrorífico JDR de los próximos meses. Emoción asegurada en el Museo de Cera.



## 32 PHOTOFINISH

Un programa con resultados casi profesionales que os permitirá retocar como auténticos artistas del diseño, cualquier imagen en vuestros PC. El arte final es vuestro.

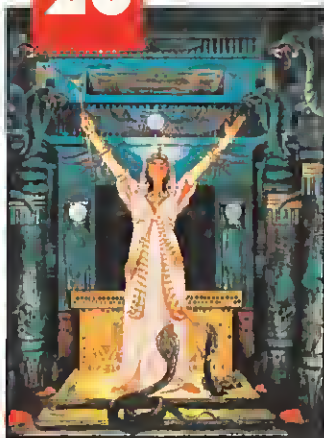


## 56 DRAGON'S LAIR III



Dirk, el héroe más constante de todos los tiempos vuelve en una nueva misión, dispuesto a rescatar a su amada, pese a quien pese. Nosotros le acompañamos y os contamos, paso a paso, el desenlace de su tercera aventura.

## 26 DAUGHTER OF SERPENTS



Un nuevo género acaba de nacer en el panorama del software internacional. Acompañanos en este completo análisis donde os contamos los pros y los contras de este programa en el que reina el misterio. Las serpientes os enseñarán.

## 37 ALONE IN THE DARK

Si estabais a punto de tirar la toalla y rendios sin ver el final de esta compleja superproducción..., ¡no lo hagáis! En el póster desplegable que encontraréis en este número os damos la solución y las croquis para descubrir el secreto que se oculta en Derceto.



## 61 LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES



Nada puede impedir que el infalible Holmes, el mejor detective privado de la historia, descubra al auténtico asesino en este nuevo caso que se cruza en su camino. Pero por si acaso, aquí encontraréis la guía para seguir el curso de los acontecimientos, sin perderos una pista. Seguro que aprenderéis mucho de Sherlock y de Watson.

# MICRO

Sólo para adictos

**U**n año más, a la avalancha de programas que se publican durante las navidades sigue una época algo más tranquila en cuanto a novedades, pero perfecta para enfrentarse con calma a esas grandes aventuras que nos han traído de cabeza durante mucho tiempo. Por eso en este número os cantamos toda la que necesitáis saber para llegar al final, sin problemas, de las grandes superproducciones: «Alone in the Dark» y «Las archivas secretas de Sherlock Holmes».

**T**ampaca hemos querido dejar en la estacada a Dirk -esta vez en «Dragon's Lair III»-, un personaje ya clásico en este mundillo, que regresa a nuestras pantallas con más marcha que nunca. Junta a el misma, también vais a encontrar sometidas al «implacable» juicio de nuestras expertas todas las programas publicadas en nuestra país, tanta para ardenadores como para consolas. Así, miramos con detenimiento la maravilla técnica que supone «PhataFinish» a el cantinua entretenimiento de «Luigi & Spaghetti».

**P**ar supuesta, hemos aprovechado el momento para dar un repasa a la actualidad internacional y adelantaos lo que nos deparará el futuro. ¿Dispuestas a acompañarnos en este viaje? En marcha, que nos queda mucha camina por recorrer. Nos vemos en el próxima número.

### 8 ACTUALIDAD

El mejor modo de estar al tanto de lo que ocurre en el mundillo del soft.

### 10 ACTUALIDAD INTERNACIONAL

Os presentamos los programas que hacen furor en el extranjero.

### 13 PUNTO DE MIRA

«Street Fighter II» «Ashes of Empire»..., y muchos más.

### 20 LUIGI & SPAGHETTI

Gracias a Topo Soft llega un gracioso hombrecillo. Jugad con él.

### 22 MEGATRAVELLER II

La galaxia está en peligro. Ahora podréis salvarla..., en castellano.

### 24 BAT II

Adelantaos a vuestro tiempo, viajando al siglo XXII.

### 34 TECNOMANÍAS

Conoced los últimos «caprichos» tecnológicos que se han lanzado.

### 36 MICROMANÍAS

Vamos a reírnos todos juntos, con nuestros microchiflados y vuestras ingeniosas ideas.

### 46 ANUARIO

Un segundo capítulo de esta historia llena de sorpresas.

### 49 CONSOLAS

Leed detenidamente la sección de los más consoleros.

### 68 COOL CROC TWINS

Punk y Funk, dos caimanes gemelos, conquistan el corazón de una bella caimán.

### 70 MANIACOS DEL CALABOZO

Ferhergón sigue al pie del cañón para que no tiréis la toalla en ningún momento.

### 72 S.O.S. WARE

Acudimos a vuestra llamada de socorro con claves, pistas, trucos e información confidencial.

### 73 CARGADORES

Si todavía no lo tenéis claro con las ayudas de Ferhergón y de nuestros expertos, ésta es la solución definitiva.

### 74 PANORAMA

Variemos la mirada unos instantes y veamos que hay de nuevo en el mundo cinematográfico y musical.



# MEGA JUEGO

Dio o dí, el número de usuarios de software de entretenimiento crece, la que implica que la calidad exigida a los juegos que se publican sea cada vez mayor. Los gustos de los jugadores son dispares, pero, por regla general, la adicción es uno de los puntos más voladores o lo hará de adquirir un nuevo programa. Adicción es, sobre todo, la que nos ofrece este «Bill's Tomato Game» de Psygnosis, que ha sabido mezclar con cierta y originalidad los distintos elementos característicos de los juegos tipo puzzle.

- PSYGNOSIS
- Disponible: AMIGA
- Juego de inteligencia

**V**osotros, jugadores insaciables, ¿cuántas veces habréis comido una suculenta ensalada?, seguro que cientos de veces. Pero, ¿os habéis parado a pensar que un día, a través de vuestros ordenadores, os convertiríais en salvadores de uno de los ingredientes de este complemento alimenticio? Éste es precisamente el objetivo que propone el último programa de Psygnosis: ayudar a un hermoso y rojizo tomate, que no está dispuesto por nada del mundo a convertirse en aperitivo.

## ROJO MADURO BUSCA VENGANZA

El granjero Bill es uno de los más respetados agricultores del lugar. Como cada mañana, se dispone a bajar al pueblo para vender su recién recolectada cosecha de tomates, los más rojos y hermosos de todo el condado.

**Un vil felino ha raptado a Tracy, la novia de nuestro peculiar protagonista. Para rescatarla tendrá que trepar por la viña de Sam y meterse de lleno en sus misteriosos mundos.**

Todo parece normal hasta el momento en el que una pareja de estos sonrojados vegetales tienen una "brillante" idea: escapar y vivir su propia aventura.

Por supuesto, emprender una aventura conlleva un peligro y, cuando el pintoresco dúo llega a la granja de Bill, la pareja se ve sorprendida por un gato bastante villano que toma como presa a Tracy, la novia de Terry, nuestro protagonista. Terry enfurecido, decide rescatar a Tracy de las manos del malvado que la ha "tomarraptado". Con esta intención comenzamos a jugar.

## AQUÍ HAY TOMATE PARA RATO

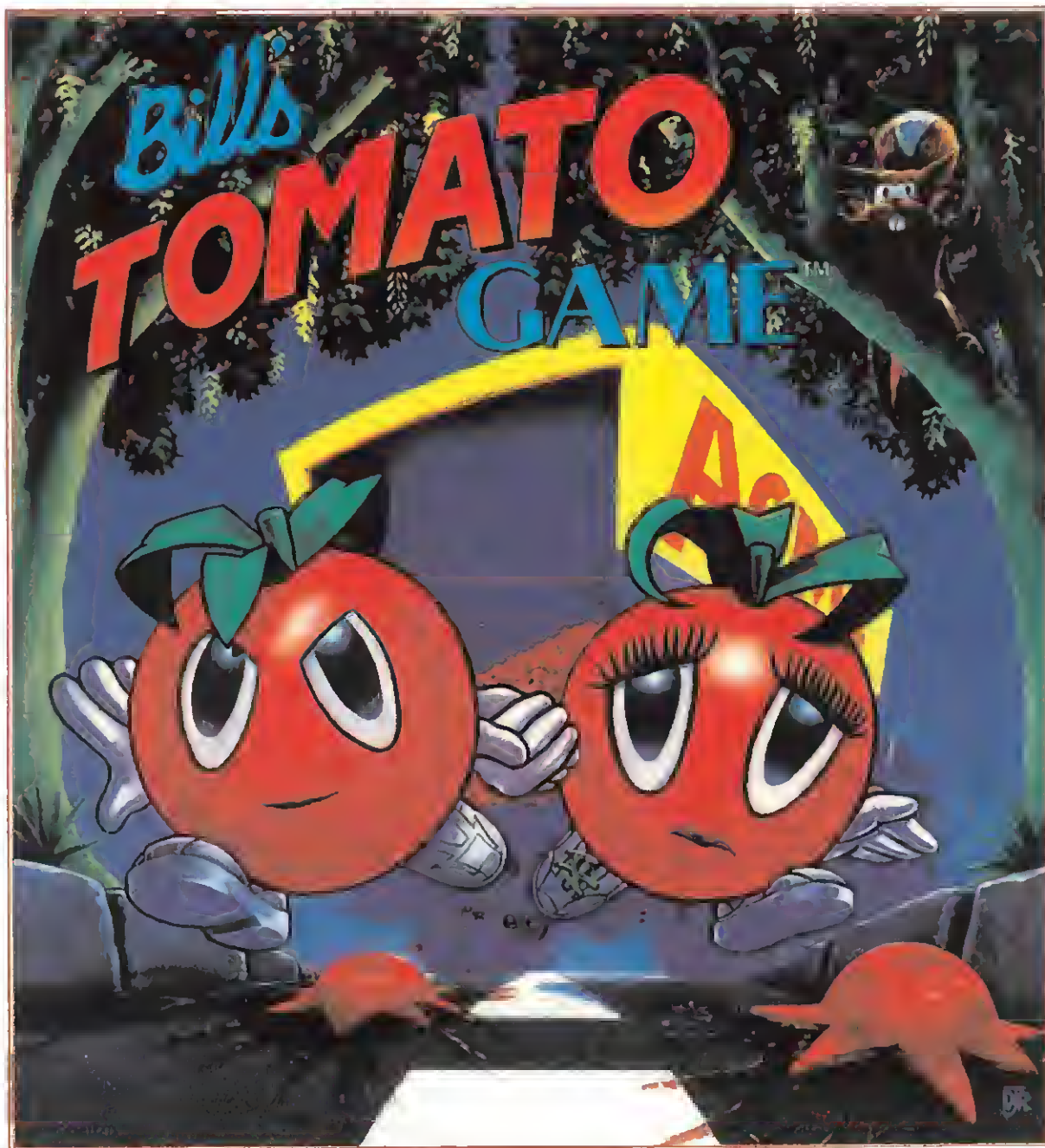
Para conseguir rescatar a nuestra querida Tracy de las diabólicas garras de Sammy Squirrel, si

éste no la ha convertido ya en salsa para pizzas, claro está, nos veremos obligados a preparar por la viña de Sam.

El único problema es que no se trata de una viña común, puesto

que entre sus ramas hay diez mundos de misterio, todos ellos repletos de trampas, rompecabezas y adivinanzas para nuestro carnoso amigo. Terry tendrá que calzarse sus deportivos para mo-

verse rápidamente por todos los niveles. Y, aunque al cargarlo y ver las pantallas que tendrá que atravesar más de uno piense que es totalmente imposible, desde estas líneas, nosotros os garanti-



La correcta colocación de todos los accesorios será indispensable para poder acceder a los siguientes niveles, a veces necesitaréis estrujaros un poco el coco.



En algunos momentos os parecerá imposible pasar de pantalla. Pero no debéis preocuparos porque, en más de una, hay diversos métodos para avanzar.



Habrà que escalar toda la viña del malévolo gato para rescatar a Tracy. Sin embargo, si somos habilidosos, podremos jugar, nada más comenzar, en niveles superiores.



A pesar de que la idea del juego es sencilla, resolverlo no lo será tanto, ya que, además de habilidad, el programa exigirá de nosotros algo de agudeza mental.





# Sin conservantes ni colorantes



**LA MEJOR JUGADA**

Las pantallas más complicadas serán las que nos exigen salvar obstáculos a varias alturas, como la que as mastramas aquí. Siempre, la mejor apclón es calacar el primer ventilador en la esquina superior izquierda para dar el suficiente impulso y salvar el primer obstáculo. Seguidamente, pandremos la caja saltadora entre las das muras y nas catapultará hacia arriba. Con la ayuda de un segunda ventilador, calacada en el rincón anterlar al canal que hay frente a nasatras, recibiremas el última empuje que nas permitirá alcanzar, sanas y salvos, el final de este accidentada viaje.

zamos que todas las pantallas pueden ser resueltas utilizando únicamente una pequeña colección de herramientas.

Deberemos recorrer diez tierras, cada una de las cuales contiene diez niveles. El objetivo del juego es hacer llegar a Terry al otro extremo de la pantalla empleando para ello una serie de simples accesorios: un ventilador, un trampolín, una caja impulsora y otra bloqueante.

La forma de utilizarlos es muy sencilla. Tendremos que colocarlos de tal manera que convirtamos el impulso del trampolín inicial en un viaje, salvando cada uno de los obstáculos de la pantalla. De este modo, llegaremos a la cinta rodante y accedemos al siguiente nivel.

Por supuesto, resolver correctamente cada pantalla exigirá que, antes de intentarlo, nos detengamos un momento para pensar cómo

combinar cada uno de los objetos.

Aunque ya os adelantamos que la dificultad varía constantemente en cada nivel, es gratificante encontrar por el camino algunas pantallas de bonificación que nos permitirán aumentar fácilmente nuestras habilidades.

Además, podemos descubrir numerosos servicios de utilidad, tales como agujeros en el hiperespacio, pedales de presión y pantallas antigravitatorias. Todos ellos nos permitirán acabar algunos niveles que, de otra forma, sería imposible superar.

## NUESTRA OPINIÓN

La adición de «Bill's Tomato Game» es, sin duda, su punto fuerte, aunque su originalidad tampoco se queda atrás. A modo de anécdota podemos citar que en la caja del juego se incluye un sobre de salsa de tomate. Los gráficos son simples pero muy bien conseguidos -casi una norma en los programas de este tipo-, al igual que los decorados que están realizados de modo agradable y colorista. El sonido también merece mención especial, pues hay cerca de cuarenta melodías diferentes.

«Bill's Tomato Game» es uno de esos juegos tipo puzzle con una jugabilidad característica de un género que siempre resulta adictivo y que, además de entretenernos, nos obliga previamente a planear una estrategia. Una vez más, Psygnosis ha vuelto a dar en el clavo, y a buen seguro que este juego se convertirá en un clásico para el Amiga.

E.R.F.



**LA PUNTUACIÓN**

ORIGINALIDAD	★★★★★
ADICCIÓN	★★★★★
GRÁFICOS	★★★★★
ANIMACIÓN	★★★★★
SONIDO	★★★★★
DIFICULTAD	★★★★★

**"Un juego con grandes dosis de originalidad y adicción."**

**FLASH**

## Mens Sana

● Ya no existe excusa para no practicar vuestro deporte favorito gracias a Empire. La popular compañía tiene previsto para un futuro muy cercano, el lanzamiento de un pack dedicado a los juegos deportivos.

«Sports Masters» presenta una colección de cuatro programas que incluyen, entre otros, «Advantage Tennis» o «European Championship 1992».

Tendréis la oportunidad de ser campeones de fútbol, tenis, golf o automovilismo. Seguro que seréis aficionados a alguno de estos deportes, pero si no es así, el pack es tan interesante como para que le echéis un vistazo.

De esta colección podrán disfrutar todos los usuarios de Amiga y PC pudiendo, así, cumplir con el viejo refrán latino: «Mens sana in corpore sano».

## Pequeño y saltarín

● Flair Software, creadores entre otros de «Elvira. The Arcade Game», tienen ya a puntito su último trabajo, que verá la luz en el mercado nacional dentro de muy poco tiempo.

«Trails» es el nombre que da título a este juego, un divertido y multicolor arcade de plataformas. En él, tomaremos el papel de una de estas fantásticas criaturas.

Con un argumento de cuento de hadas, en el que nuestro troll de juguete cobra vida a medianoche para convertirse en un héroe salvador de cien-



tos de niños, el juego es tremendamente adictivo, gracioso y entretenido.

Todos los que poseáis un Amiga o un PC, podréis disfrutar de este programa, que tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los más jugados este año.

## Ser vampiro está de moda



● Se están preparando un montón de juegos para una máquina que promete ser el no va más en el mundo de las consolas, el Mega CD de Sega. Entre ellos, destaca la versión del famosísimo film de Coppola, «Dracula».

La compañía encargada de dar vida al Príncipe de las Tinieblas, no es otra que Psygnosis. Los equipos más complejos y las técnicas más sofisticadas, están siendo empleadas para que nuestras consolas se transformen en un escenario terrorífico durante un buen rato, jugando y divirtiéndonos como locos.

Sin embargo, aunque no sabemos la fecha de su aparición en España, de lo que sí estamos seguros es de que si es tan bueno como imaginamos, puede resultar un auténtico bombazo.

## La nueva dimensión del espacio



● Uno de los programas más esperados de los últimos tiempos, por todos los aficionados al «hágaselo usted mismo», ha sido la segunda parte del famoso «3D Construction Kit».

El «3D Kit 2» ofrece muchas más opciones que su predecesor, al tiempo que permite me-

joras en la creación de nuestros propios juegos basados en la técnica del «Freescape».

Por si alguno no conocía la primera parte de esta interesante herramienta, diremos que «3D Kit 2» se presenta como la solución perfecta para todos aquellos interesados en el mundo de los videojuegos y que, sin embargo, no poseen los conocimientos suficientes de ensamblador como para poder realizar un programa. Gracias a sus potentes opciones, construir nuestro propio juego tridimensional será coser y cantar.



## Alas de metal



● Cuando hablamos de simulación, inmediatamente nos viene el nombre de Microprose. Esta popular compañía tiene preparadas nuevas aventuras en el aire a bordo de un superbombardero, con el que podremos realizar toda tipa de campañas de guerra. «B-17 Flying Fortress» nos descubrirá toda la emoción de manejar un auténtico "pesa pesado" del aire.

Conocienda, como conoce-

mas, la habitual calidad de los productos de Microprose, parece que su último proyecto va a cumplir todas las expectativas del numeroso grupo de locos por los simuladores que hay en nuestro país, y seguramente no defraudará a ningún buen aficionado. Enseguida podremos comprobar si nuestras esperanzas están bien fundadas y si somos capaces de pilotar a la perfección un B-17.

## Genuino sabor americano

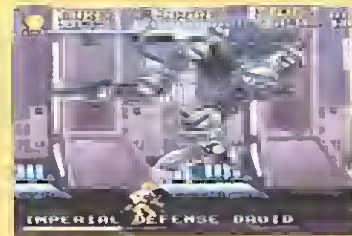


● Muchos recordaréis cierto cartucho que apareció, no hace demasiado tiempo, para la consola de 8 bits de Nintendo, y que estaba patrocinado ni más ni menos que por McDonald's. «McDonaldLand» saldrá ahora en formato ordenador, y de nuevo tendremos que enfrentarnos al malvado la-

drón de hamburguesas, que acaba de fastidiar la fiesta de Ronald McDonald, el gracioso payaso-mascota de la conocida cadena de hamburgueserías norteamericana.

Lo que hay que reconocer, es que no es muy corriente que un videojuego tenga un patrocinador como éste, pero tampoco se puede negar, la divertido que resultará jugar con un arcade de plataformas tan adictiva como «McDonaldLand». Tan sólo resta esperar un poco de tiempo, para que todo el mundo pueda disfrutar de un juego con el genuino sabor americano de una hamburguesa.

## Super cartuchos para super consola



● Por fin parece que los fabricantes de cartuchos, han comenzado a vislumbrar las posibilidades de programación que ofrece la "grande" de la familia Nintendo. «Star Wars» y «Super Star Wars» son una pequeña muestra de lo que podríamos llamar, nueva generación de cartuchos para Super Nintendo. El primero de ellos es un trepidante arcade espacial, que presenta armamentos gráficos vectoriales y una adición a prueba de bomba. Oculta un novedoso chip (chip FX), que permite disfrutar en la Super Nintendo de

increíbles efectos gráficos.

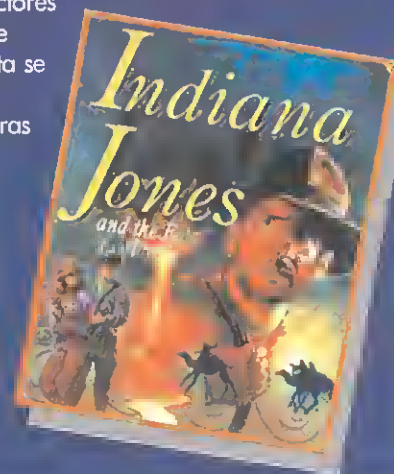
«Super Star Wars», es una fiel adaptación de la ya clásica película, desarrollado por JVC, y consistente en un juego de plataformas, tremendamente bien hecho, que hará las delicias de todas las amantes de la fabulosa historia desarrollada en la trilogía filmada por la factoría Lucas. Esa sí, es posible que su precio, cuando salgan a la venta, no sea precisamente de los más asequibles, pero también hay que contar con la elevadísima calidad de ambos títulos, nada común, desde luego.

# Actualidad

## EL MEJOR PROGRAMA DEL AÑO

¡Alta! ¡Ya podéis dejar de mandar vuestras pastales a la redacción para votar por el mejor programa del año! El carter, que todas las mañanas se acerca hasta Micromanía, respirará tranquila a partir de ahora porque vendrá bastante más descansada. Brama aparte, la inmensa cantidad de cartas recibidas ha colapsado durante estos últimos meses la actividad de la redacción. Sabemos que muchas de vosotros pensabais enviar vuestra vota y todavía no la habéis hecha. Guardadla para el año que viene porque el plazo de recepción ya ha acabado. Las votaciones de los lectores de las revistas europeas, escogidas por la organización del E.C.T.S. de primavera, serán contabilizadas a partir de ahora. El ganador absoluto se hará pública el cuatro de abril de este año durante la celebración del Computer Trade Show. Y pasamos, a la que estabais esperando, a daros las resultados de vuestras votaciones:

1. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS - AVENTURA GRÁFICA- (LUCAS ARTS)
2. ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)
3. DARK SEED (CYBERDREAMS)
4. SHADOW OF THE BEAST III (PSYGNOSIS)
5. DUNE (VIRGIN)
6. JAGUAR XJ220 (CORE DESIGN)
7. STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (INTERPLAY)



## PROEINSA DISTRIBUYE ACTION REPLAY DE DATEL

Datel es una compañía inglesa dedicada a fabricar periféricos para ordenadores y consolas. Quizás, su producto más conocida sea el Action Replay. Este curioso aparato apareció por primera vez hace un par de años para Amiga y permitía buscar vidas infinitas a los juegos con enorme facilidad. No había más que conectarlo a una de las ranuras de expansión y pulsar un botón para acceder a todo un universo de posibilidades. Pues bien, Datel ha hecho lo propio con las consolas más populares del mercado y



la compañía Praeinsa ha comenzado su distribución en nuestro país.

Los Action Replay para Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy y Nintendo de 8 bits se conectan en la consola como si fueran un cartucho y sobre ellos se introduce el propio juego. Al encender la consola, accederéis a un menú en el que podréis elegir las "pokes" necesarias para tener diversas ventajas en vuestros juegos. Estos Action Replay llevan incluida la posibilidad de un modo entrenamiento, para que practiquéis toda la necesaria antes de empezar a jugar.

## NUEVOS ACCESORIOS PARA LAS CONSOLAS SEGA

Sega tiene disponibles un montón de nuevos accesorios para hacer la vida mucho más fácil al consolega de pro. En primer lugar as hablaremos de una mochila destinada a que vuestra querida Mega Drive y los cartuchos que la acompañen no sufran en los traslados. Y sumadle además, que entre llevar la consola debajo del brazo a tenerla colgada a la espalda va un puntazo de comodidad y farde, ¿o no? Si vuestra máquina favorita es la Game Gear también disponéis de una pequeña bolsa de transporte acolchada. Sirve para evitar que se golpee cuando os dedicáis a pasearla alegremente en el bus u a reunís con las amiguetes para batir el récord del juego que os trae de cabeza. Y, por último hablaros de un fantástica pad con el que destruiréis a vuestras enemigos con mucha más facilidad que de costumbre. Su nombre: Megafire y tiene el disparo automático más rápido al Oeste del río Pecos.



## VIDEOJUEGOS EN TELEVISIÓN

Desde el pasado 9 de noviembre los jugones que podáis sintonizar TV3 en vuestra televisión tenéis una cita diaria con el programa Videoxoc. Se emite poco después de las siete de la tarde, una vez finalizado el Club Super, y en el programa se da cumplida información sobre las novedades más interesantes del mercado. A partir de este mes, Videaxoc contará con dos nuevas emisiones resumen de las semanales y con mayor duración, sábados y domingos a las doce de la mañana. La primera de ellas estará centrada en un concurso. Videoxoc incluye listas de juegos recomendados en consolas portátiles, consolas de ocho bits, consolas de dieciséis bits y ordenadores.



# Amiga, la mejor elección...



## ...SI BUSCAS ALGO MAS

VIDEOEDICION

MUSICA

PROCESADOR TEXTOS

CIENTOS DE JUEGOS DISPONIBLES

DISEÑO GRAFICO



### AMIGA 600

- Motorola 68.000
- Chips específicos para animación y música
- Sonido en estéreo.

**54.900 ptas**  
IVA Incluido\*

### AMIGA 600 HD40

- Disco duro de 40 Mb.
- Ampliable a 6 Mb.
- Sistema operativo multitarea.

**74.900 ptas**  
IVA Incluido\*

### AMIGA 1200

- Motorola 68.020 de 32 bits.
- 2 Mb de RAM
- 256 hasta 262.144 colores de una paleta de 16 M.

**69.900 ptas**  
IVA Incluido\*



**Commodore**

Gral. Aranz, 95 - 28027 Madrid  
Tels. 320 37 67 - 320 40 54 • Fax: 320 41 65

**MADRID**  
Centro Mail  
Tel.: (91) 380 28 92  
Tel.: (91) 522 49 79  
Formática 3  
Tel.: (91) 402 90 49  
Microdealer  
Tel.: (91) 519 14 19

**CANARIAS**  
Tirsons  
Tel.: (922) 24 60 79  
Castrillo  
Tel.: (928) 36 59 51  
Luzhogar  
Tel.: (922) 28 42 00

**ARAGON**  
Hispasoft  
Tel.: (976) 39 99 61  
Centro Mail  
Tel.: (976) 21 82 71

**GALICIA**  
Handem  
Tel.: (981) 66 12 34  
Galiframe  
Tel.: (986) 22 89 94  
Norsoft  
Tel.: (988) 24 32 83

**NAVARRA**  
Iguzquiza  
Tel.: (948) 24 32 83

**CATALUÑA**  
Cimex  
Tel.: (93) 454 70 42  
Miro  
Tel.: (93) 774 10 00  
Prosystem  
Tel.: (93) 347 98 80  
R. de Forest  
Tel.: (93) 423 72 29

Regisa  
Tel.: (93) 319 93 08  
Serragrau  
Tel.: (93) 318 04 78  
Nivel 10  
Tel.: (93) 301 52 55  
Centro Mail  
Tel.: (93) 412 63 10

**BALEARES**  
Senzill  
Tel.: (971) 41 64 11

**ANDALUCIA**  
Indohobbys  
Tel.: (956) 89 19 33  
Discover  
Tel.: (957) 47 89 38  
Infogisa  
Tel.: (956) 67 78 25

**Est. Juan Lucas**  
Tel.: (952) 30 96 00  
Copycentro  
Tel.: (951) 26 21 22  
Bazar San Juan  
Tel.: (952) 21 31 44

**VALENCIA**  
Invision  
Tel.: (96) 395 02 44  
MK I  
Tel.: (96) 511 43 06





LOS PROGRESOS DE  
UN TROGLODITA

## CHUCK ROCK II

■ CORE

■ En preparación: Amiga, Atari ST.

Muchos de vosotros os preguntaréis que habrá sido de ese entrañable y brutote cavernícola que tantas horas de diversión nos dio con la primera parte de «Chuck Rock». Resulta que, animado por su triunfo sobre Gary Gritter, nuestro amigo se ha hecho dueño de una fábrica de "troncomóviles", y hasta se ha casado y ha tenido un hijo, Chuck Junior. Parecía que no podían irle mejor las cosas, hasta que un buen día un tipejo llamado Brick Jagger decidió secuestrarlo.

En la segunda parte de la prehistórica serie, asumiréis el papel del hijo de Chuck, al rescate de su infortunado padre. El mundo ha cambiado bastante desde que el barrigudo cavernícola se deshizo de Gary Gritter, y ahora veréis aparecer en pantalla coches y hasta helicópteros. El protagonis-

ta del juego es tan bruto como su progenitor y su argumento más convincente es un buen cachiporrazo. A lo largo de los cinco niveles del juego podréis poner a prueba vuestra habilidad en sacar el máximo provecho a vuestro primitivo "artilugio". También tendréis oportunidad de hacer buenos amigos entre los dinosaurios del lugar.

Al margen del juego en sí, debemos destacar la magnífica ambientación del programa, que incluye el sonido de ranas y pájaros. Tampoco podemos pasar por alto la originalidad de los enemigos de fin de fase, a los que preferimos que descubráis por vuestra cuenta...

D.D.F.

## DINO DINI FICHA POR VIRGIN

La campaña británica Virgin Games cantará en sus filas a partir de ahora con Dina Dini, el popular programador de «Kick Off», para dar forma a una nueva e interesante proyecto: la próxima versión de dicha juego de fútbol. El programa, que probablemente llevará el nombre de «Gaal», se desarrollará para Amiga y Atari ST, y a continuación para PC, e incluirá nuevos elementos, como una mejor perspectiva y una técnica de juego más refinada.



Tim Chaney, responsable de la compañía Virgin Games, acompañado por el nuevo fichaje de la firma inglesa, el programador Dino Dini.

D.D.F.

### UNA LOCURA MUY PELIGROSA

## DAY OF THE TENTACLE

■ LucasArts.

■ En preparación: PC.



Tenemos que reconocer que hoy locos y locuras. No es normal —ni conveniente por lo humanidad— que un científico trastornado intente conquistar el mundo mediante unos tentáculos de su propia invención. Pero todo es posible en vuestros PCs, especialmente si ya habéis podido experimentar las emociones de «Monsieur Mansion», del que «Day of the Tentacle» puede considerarse la continuación.

En esta ocasión, el alocado Dr. Fred se los tendrá que ver con tres personajes a vuestra disposición: Bernard, Hoagy y Laverne. Los tres son completamente diferentes, pero tienen en común que son personas tan corrientes como todos nosotros. Bernard está enamorado del teclado de su ordenador, Hoagy es un fanático del "heavy metal" y Laverne, un sabio despistado a punto de licenciarse en medicina. Como veis, personajes por todos los gustos y todas las edades. Además, tienen la virtud de poder alternarse o lo largo del juego para que aprovechéis todas sus cualidades y pongáis una comiso de fuerza a ese loco peligroso.



D.D.F.

### UN COCHE CON MUCHA MARCHA

## PUTT PUTT-JOINS THE PARADE

■ ELECTRONIC ARTS

■ En preparación: PC

Este simpático y original programa ha sido diseñado por Humongous Entertainment, que tiene en su historial juegos como el «Monkey Island» de Lucas Arts. El protagonista de «Putt Putt» es un coche con más marchas de lo habitual. Se comporta como un personaje lleno de ingenio y buen humor en su intento de llegar a tiempo al desfile de coches.

Para ello, tendrá que realizar diversas

acciones. Acudirá a un túnel de lavado, encontrará un animal doméstico, superará los obstáculos que se interpongan en su camino, e incluso visitará a sus colegas de cuatro ruedas y cortará el césped de su propiedad.

Con todos esos ingredientes, no es de extrañar que los programadores de «Putt Putt» tengan la vista puesta en una futura versión de este juego para CD-ROM y Macintosh. Y, la verdad es que puede resultar tan adictivo para los niños como para los adultos.

D.D.F.

### DIVERTIDO Y "REVOLUCIONARIO"

## DARK REALMS

■ GRANDSLAM

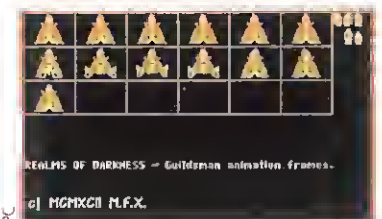
■ En preparación: PC, Amiga.

El equipo de programación New Wave Software nos ofrece un juego llamado a abrir nuevos caminos en las aventuras gráficas. Las innovaciones técnicas de «Dark Realms», junto con su variedad de juego, son suficientes razones como para que muchos jugadores vayan haciéndole un hueco en sus ordenadores. Lo más importante es el "Eco System", que hace que el ordenador regule todos los aspectos del juego de acuerdo con el desarrollo anterior del mismo. Así, la acción siempre resulta imprevisible y lógica al mismo tiempo.

La aventura, tiene como escenario un pequeño pueblo asolado por un extraño hechizo: en cuanto nace un varón, su padre muere automáticamente. Los lugareños están al borde de la desesperación cuando, un buen día, nace un niño con características especiales al que rehuyen todos y cada uno de los demás muchachos del pueblo. Así, no le queda más remedio que relacionarse con los ancianos, quienes le inculcan toda su sabiduría y sus conocimientos de magia. Es este personaje, quien está destinado a liberar al pueblo de su hechizo.

Este argumento da pie a una fantástica aventura en la que se sucederán escenas de combate, diálogo, busca de objetos ocultos y todos los elementos capaces de garantizar horas y horas de juego.

D.D.F.







Horrorsoft se introduce de lleno, una vez más, en el lado oscuro de los videojuegos. Los creadores de la saga de Elvira son conscientes el enorme número de seguidores con que cuentan este tipo de programas y, por esto mismo, han decidido lanzar «Waxworks».

■ ACCOLADE/HORRORSOFT  
■ En preparación: PC

**A**l ver «Waxworks», no hace falta más presentación: lo primero que se pregunta una es si aparecerá Elvira por algún lado. Quiénes hayan jugado a alguno de los programas que protagoniza la citada bruja, sólo can ver los fatos paca más necesitarian. Sin embargo, y aún siendo innegable el parecido gráfico, de desarrollo y hasta de sonido, este juego parece que va a incorporar algunos elementos que lo van a hacer más "jugable".

#### CUATRO EN UNO

Par la pranto, podemas adelantar que se trata más bien de cuatro juegos en una. Tras un muy retorcido argumenta, ol que lo de los Figuras de Cera quedo openos sujeta can

pinzas -cama ya veréis-, se encuentra la visita y exploración de cuatro situaciones clásicas de terror.

Uno de ellas nas conduciré al Londres de Jock el Destripodar,

dande aparte del propia osesina habró que tratar can unas confundidos policíós, así como con exaltados ciudodonos. Otro parada nas llevaró o unos minas invadidos

por mutantes, en cuyo centro se encuentra el manstruo más viscosa y fea de las profundidades de lo Tierro. Pera si esta as parece poco, también as aguardo uno

pirómide rezumondo trompos y meconismas ingeniodos para procurar la muerte de sus intrusas. Y como calafán, el clásico cementeria infestada de zambies y cosos peares... Luego, cloro, la gran confrontación final.

#### NOVEDADES

Coda mundo es un juego en sí mismo -algo independiente-, pues na padremas llevar abjetas de unas a otras, y ni siquiera la experiencia acumulada se mantiene. Además, las programodares han intraducida el persanoje de un tía del protagonista que tendrá pistas innumerables para ayudar en las momentos difíciles (para nuestro satisfacción, estas san muchos).

Vamas, que pramete lo misma que las odicivos y camplicodos "Elvira", pera en asequible para el jugador media y can más variedad. Na as perdóis el comentorio que en paco tiempo os troeremos.

F.H.G.



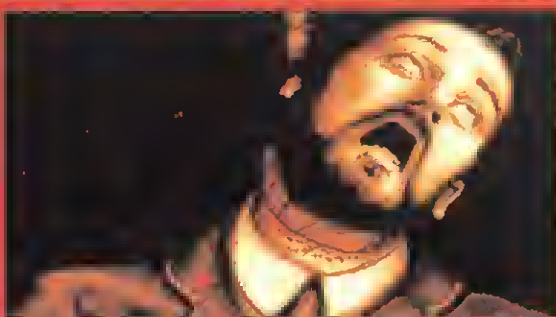
Nunca terminaremos de acostumbrarnos a este tipo de personajes. Su presencia impone.



Dentro del Museo de Cera encontraremos infinidad de "sorpresas" que nos alegrarán la partida.



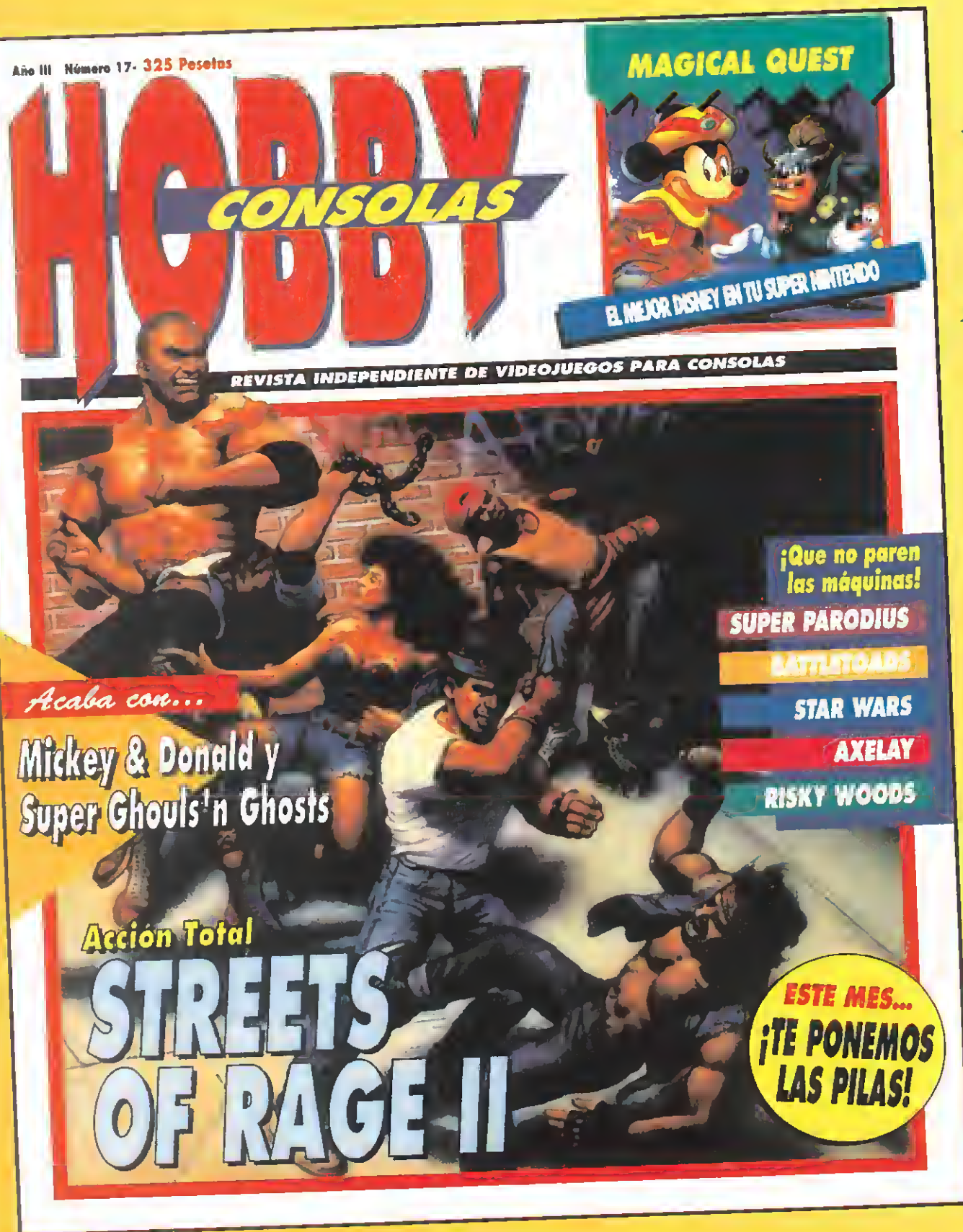
#### CARA A CARA CON LA MUERTE



Una de las características de las producciones de Horror Soft, los diseñadores del programa, es la variedad de muertes posibles de las que vamos a ser testigos de excepción durante la aventura. Al igual que en otros productos del mismo equipo de programación -como son las dos partes de las aventuras de Elvira-, la sangre y las escenas de denotado carácter violento nos acompañarán a lo largo de todo el juego. Tal vez esa es la razón por la que en la caja del programa aparece una etiqueta donde se especifica que el juego contiene escenas violentas. Un mensaje que desde aquí agradecemos y al que estamos poco acostumbrados.



# ESTE MES TE PONEMOS LAS PILAS...



Este mes, **Hobby Consolas** no se te va a olvidar fácilmente. Porque además de la genial y enorme revista con la que te encuentras cada 30 días, cargada de juegos, trucos y un montón de sorpresas, te regalamos un par de pilas de las que duran y duran, para que tu portátil no se quede nunca sin fuerzas. Este mes, **Hobby Consolas** vuelve a ser especial. Porque además de darte toda la energía del mundo en su interior, también te la ofrece fuera. Para que la lleves a todas partes y tus amigos puedan alucinar con ella. Este mes, en **Hobby Consolas** nos hemos vuelto a pasar.

## UNA REVISTA CARGADA DE ENERGÍA



# PUNTO de MIRA

Por fin tenemos en España «Ashes of Empire», un juego de estrategia que ha revolucionado el género más allá de nuestras fronteras. Su creador, Mike Singleton, uno de los más prestigiosos programadores de la historia, ha puesto toda su sabiduría para elaborar este complejo programa, que bien podría definirse como "simulador político".

- MIRAGE
- Disponible: PC, AMIGA
- V.Comentada: AMIGA
- Estrategia

Desde la caída del Muro de Berlín se puede asegurar que la guerra fría ha terminado. Tras el derrumbamiento del comunismo, la

U.R.S.S. se ha desintegrado formándose, en la actualidad, la Comunidad de Estados Independientes (C.E.I.). Existen numerosas tensiones entre los miembros de la nueva comunidad. Por todo ello, a la grave crisis económica, hay que unir la cuestión de quién controla el armamento nuclear y la creciente tensión étnica.

Hasta aquí la realidad. A partir de este momento, y en «Ashes of Empire», entramos en la ficción, ya que el objetivo del jugador va a ser pacificar y restaurar la paz en la C.E.I.

## UN DIFÍCIL OBJETIVO

Más que difícil es la misión que se nos ha encomendado, sólo al alcance de jugadores muy expertos en este tipo de programas.

Como si nos metiéramos en la piel de Boris Yelstin, nuestro cometido va a ser pacificar, una por una, las cinco repúblicas que componen la C.E.I.: Ossia, Ruzakhstan, Bel Okraina, Moldenia y Servonia.

Si bien estos nombres son imaginarios, cada una de ellas posee la cualidad real de estar formada por varias provincias y tener una capital. Así que, para establecer la paz en una república, debemos comenzar con la capital y otras dos provincias, o bien apaciguamos todas las provincias menos la capital. Para conseguirlo, el jugador deberá pasar la fase de aprendizaje, además de tener intuición, inteligencia y mucha paciencia.

Conocer el funcionamiento del programa es la primera y más ardua tarea. Menos mal que, por lo menos, en la caja del programa viene, además de un video con las instrucciones, un completo manual y plantillas para el teclado. Una vez comprendido el manejo del programa vemos que el tiempo invertido ha merecido la pena.

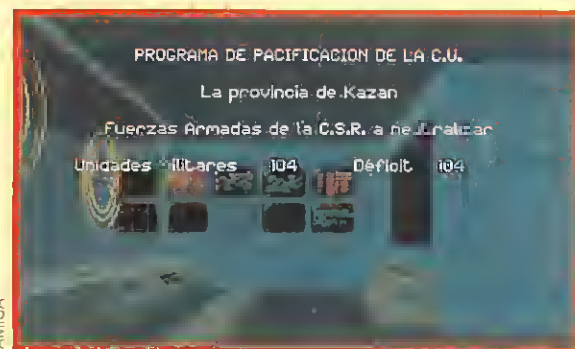
La cantidad de acciones que se pueden realizar para pacificar una provincia o una república es tan grande que es imposible nombrarlas a todas en tan pocas líneas. Aún así, he aquí una explicación, muy por encima, de una de las mecánicas que pueden seguirse. Tras haber elegido una provincia por la que comenzar, un mapa de la misma nos muestra sus ciudades, sus bosques, etc. Podremos consultar en cualquier momento no sólo este mapa, sino también cómo está la situación económica o política actual, el equipo material del que disponemos, los aliados que tenemos y diversas opciones más. Para movernos por el

Consigue el Nobel de la Paz

## ASHES OF EMPIRE



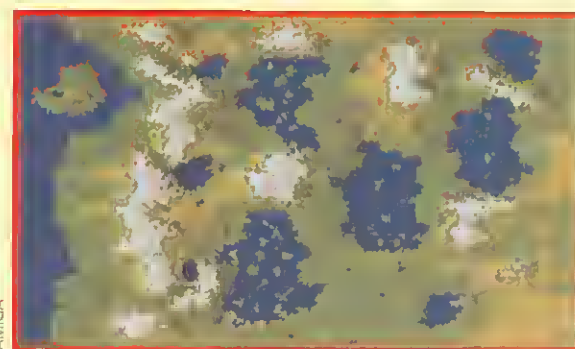
Uno de los aspectos más importantes a controlar continuamente son las mercancías. El oro es la más importante.



A pesar de que la misión consiste en pacificar, contar con un ejército numeroso y bien equipado es imprescindible.



El programa está lleno de imágenes tan espectaculares como ésta. En la destrucción nuclear está el peligro.



Va a ser muy difícil hacer triunfar la paz en cinco grandes lagos y cinco enormes repúblicas.

territorio, se entra en la denominada fase de acción. Se trata de una especie de arcade dante, de un modo parecida a los simuladores de vuelo, manejamos, al principio, un avión con el que podremos desplazarnos de ciudad en ciudad. En general, se puede decir que la primera acción a realizar es asegurar el suministro de materias primas y evitar el hambre entre la población. Luego, y conversando con los numerosos personajes del juego, lograremos alianzas entre las diferentes etnias.

Posteriormente, hay que fomentar la industria mediante la

construcción de edificios y fábricas. También es muy importante hacerse cuanto antes con el control político y del ejército. Esta es, muy por encima, la forma de conseguir la paz.

## MACROPROGRAMA

Todo el mapa de la C.E.I. está reproducido en un escenario tridimensional de 7.2 millones de kilómetros cuadrados por los cuales el jugador puede moverse libremente. Existen más de 9.000 posiciones diferentes y unos 6.000 personajes únicos. En esta versión, una impresionante presentación ocupa un disquete

entero. En ella se empiezan a vislumbrar los atisbos de una gran realización técnica, que queda plenamente ratificada al comenzar a jugar. Gráficamente, haremos dos observaciones. Las pantallas fijas están hechas con gran definición, colorido y exquisitez; pero en la fase arcade disminuye la definición del escenario tridimensional para permitir una mayor velocidad de movimiento. Con todo, tienen una aceptable calidad. Sin duda, la música es uno de los apartados que más destaca. Continuamente, y eso hace que al final pueda cansar, se escucha con una enorme calidad una adaptación del «Pájaro de Fuego» de Igor Stravinsky. Como sobre gustos no hay nada escrito, podrá agradar o no, pero no se puede negar que posee un gran impacto y es muy adecuada para este programa. De los buenos efectos sonoros, destaca especialmente la voz digitalizada de la presentación. Un programa de tan excelente concepción y realización que provocará límites de adicción impensables en otro programa de estrategia.

A.T.I.

## VERSIÓN PC

La presentación, además de distinta, es bastante inferior que en la versión Amiga. La música, aunque es la misma, posee una calidad de reproducción y de tonos mucho más bajas. Casi parece diferente. Si lógica es que en el apartado sanara la versión PC sea inferior, no menos razonable es que las gráficas de esta versión sean mucho mejores. Si en la referente a las pantallas fijas, que son prácticamente iguales, si en la fase arcade donde las gráficas son mucho más evaluadas y se mueven con mayor rapidez. También, el sistema de carga es más rápida. Mientras en la versión Amiga la primera instalación dura casi 25 minutos —aunque tras grabar la instalación y seguir jugando no llega ni a los cuatro—, esta versión emplea al principio sólo una o dos. En la demás, es decir, en el desarrollo y la concepción, no hay diferencias.





# PUNTO de MIRAR

## Bienvenido al lado oscuro DARK SEED

Nas encontramos ante la anhelada versión Amiga de un juego que, desde el primer anuncio de su salida al mercado, revalorizó de un modo increíble el campo ya clásico de las aventuras gráficas. Por fin, y tras enormes retrasos, podemos disfrutar de una pequeña maravilla de la programación en la máquina de Cammadare. «Darkseed» as está esperando.

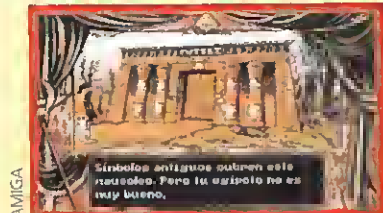
- CYBERDREAMS
- Disponible: AMIGA, PC
- V. Comentada: AMIGA
- Aventura gráfica

**R**ealmente poco hay que decir de este juego que no se haya dicho ya, incluso desde estas páginas. Sin embargo, la salida al mercado de «Dark Seed» en formato Amiga, tras casi seis meses de diferencia con respecto a la de PC, nos ha empujado a recordar una vez más todas las características de este espectacular programa.

El argumento del juego ya es conocido. En el papel de Mike Dawson, un afamado escritor, deberemos luchar contra invasores alienígenas que pretende esclavizar a la raza humana. Estos bichos se esconden en una dimensión paralela a la que sólo se puede acceder por una puerta situada en la casa que acaba de alquilar nuestro protagonista. Imaginad el resto. Investigación, exploración de multitud de localidades, encontrar y hacer buen uso de gran cantidad de objetos, luchar contra los malos, etc..

### NUESTRA OPINIÓN

«Dark Seed» es un juego, ante todo, original. La originalidad viene dada, en primer lugar, por la calidad gráfica que posee. No es nada corriente encontrarse con



Nos espera una casa con muchas puertas en «Dark Seed». Una de ellas nos llevará al lado oscuro.

un juego realizado enteramente en alta resolución. Tampoco es habitual, que la mayor parte de los decorados más importantes del juego, los del mundo oscuro, sean como ya sabréis, la adaptación de gran parte de la obra que un artista de fama mundial, como es H. R. Giger.

Sin embargo, existe algún punto en contra, como es el elevado tiempo de carga de los distintos escenarios del juego. Su dificultad tampoco es manca, debiendo realizar acciones muy precisas en los momentos adecuados. Por contra, el sistema de control es sumamente sencillo, a base de iconos controlados por ratón o teclado, que sólo aparecen cuando es necesario, o cuando lo deseamos.

Nos encontramos frente a una maravilla de juego que será recordado como uno de los más impactantes que se hayan podido ver en la pantalla de un ordenador.

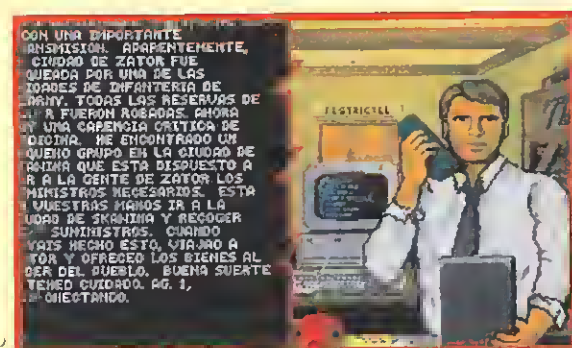
F.D.L.



"Más que un juego, es una experiencia terrorífica."

## El escuadrón invencible TWILIGHT 2000

Estamos en 1999. Y nas encontramos en la triste Palania. Ya alvudada la pesadilla raja, las palacas continúan con problemas, ahora en la persona del Barón Czarny y su paderna Legión Negra. La única solución radica en un grupo de veinte heroicas personas que sólo precisan de un líder para su mavitización.



Una misión en «Twilight 2000» requerirá largos desplazamientos, conversaciones con otros personajes y combates.

- EMPIRE
- Disponible: PC
- T. Gráficos: VGA, MCGA
- JDR

**T**wilight 2000» es un juego masivo, con muchas cosas que hacer, muchos personajes que manejar, muchos combates que librar y territorio que explorar.

Hay dos fases fundamentales en el juego: la generación de personajes y el desarrollo propiamente dicho.

Como en los demás juegos de Paragon, el sistema para generar personajes es muy rico, el más variado de todos los JDRs que provoca que la parte de desarrollo de los mismos sea parte fundamental del juego.

Tendremos que elegir su nacionalidad y luego le daremos una carrera en función de las distintas características que tenga. Finalmente, al estallar la guerra, prestará servicios en algún cuerpo, lo que le servirá para desarrollar nuevas habilidades. Todo esto se realiza a través de un sencillísimo sistema de iconos que facilita enormemente la tarea, hasta el punto de hacerla divertida y un juego en sí misma. El personaje queda por fin definido con otros datos, como nivel de radiación, iniciativa, edad, contactos, números base de aciertos... Y también posee un arma, con sus propias características que influirán en combate.

### EMPIEZA EL JUEGO

Una vez formado el comando de veinte, sí veinte, personajes comienza el juego. El desarrollo se produce siguiendo, progresivamente, el orden de

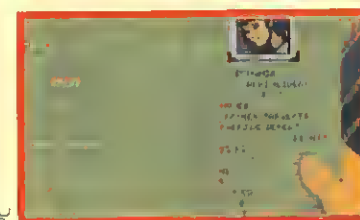
misiones que se nos van asignando. Para cada una habremos de formar un grupo eligiendo a cuatro de los personajes del comando, los más adecuados al objetivo de la misma. Una misión requerirá largos desplazamientos, conversación con otros personajes y combates. Los desplazamientos se pueden hacer en varios tipos de vehículos, como tanques, jeeps y camiones, o andando. En este último tiene lugar en perspectiva isométrica; en los otros, en una visión tipo simulador de gran calidad.

Finalmente, nos queda hablar del combate. Se puede realizar interactivo, descriptivo o rápido. El primero es el más pesado, pero es en el que podremos usar la estrategia para imponernos al enemigo. Con él podremos decir a cada personaje qué debe hacer en cada turno hasta un detalle insospechado, sobre todo en lo que a armas se refiere. Por ello, se hace muy lento y oneroso. Y por ello, también es recomendable usar los otros dos sistemas, por lo menos ante enemigos no muy difíciles. En el sistema descriptivo, cada personaje actúa automáticamente en función de sus habilidades y las armas que llevan. Nosotros vemos lo que ocurre como en una película; en el rápido se suprime esto último.

Y todo lo dicho se va desarrollando con ocho iconos a los que accedemos con tan sólo pulsar el botón derecho del ratón. O sea: simplicidad al máximo.

### NUESTRA OPINIÓN

Los gráficos son correctos en el caso de la perspectiva isométrica



La creación de personajes y de situaciones en este JDR es muy sencilla de ejecutar.

y excelentes en la visión 3D, que se disfruta al meterse en un vehículo. Otro tanto se puede decir del movimiento, que es bastante pobre en lo referido a los personajes, y muy suave cuando estás sobre ruedas. También son excelentes los gráficos estáticos, tanto los que se muestran durante el desarrollo del juego como los de la presentación.

La adicción es grande por varias razones: la simplicidad de manejo, el excelente movimiento en los vehículos, el sistema de generación de personajes, el desarrollo a base de misiones que cumplir, la posibilidad de realizar combate automático... La dificultad no es muy grande, pese a que presumimos de que el juego tendrá gran extensión. No obstante, no hay mucho que pensar, pues el desarrollo es en general lineal. El aspecto fundamental es la estrategia en combate, junto con la elección de los personajes adecuados para cada misión.

En fin, «Twilight 2000» es un juego que promete muchas horas de diversión, quizá algo monótona. Que nadie se engañe, tiene un desarrollo sencillo, pero no lo es tanto a la hora de saber usar cada personaje en su faceta más adecuada.

F. H. G.



"Un JDR recomendable para maniacos incansables."



## Locos por la velocidad

# CRAZY CARS III

La lacuro por los "supercorros" hoco su tercera aparición en las ardenadares. La crazycarmanío continuo y, esta vez, viene con mucho más velocidad y muchas más apcianes que hocen que el juega gane más en adicción y posibilidades de juega. Apretoas las cinturanas, ounque seon los de las pantolones, y disponeos o jugar en una sog a autamavilística que yo empiezo a ser mítica en el munda de los juegos de ardenadar.

### TITUS

- Disponible: AMIGA, PC, ST
- V. Comentada: PC
- Juego de Coches

**A** cobomos de llegar o los Estados Unidos dispuestos o convertimos en millonarios. Yo que sólo sobemos ser conductores de carreras, decidimos entrar en los del sábodo noche, un torneo ilegal de competición por autopistas. Como venido del cielo, nos encontramos con un viejo amigo en mola racha, que decide vendernos su fobuloso Lamborghini Diablo o precio de soldo. A pesar de lo folto de fondos, nuestras miras están en llegar a la primera división de esta carrera.

### DINERO Y COCHES

Pero, como en toda competición, deberemos empezar por el nivel más sencillo, es decir por la cuarta división de este torneo, y

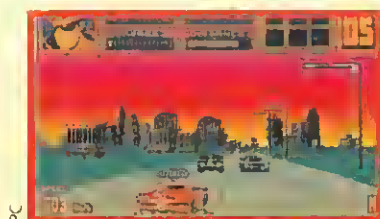
dentro de ello nos situaremos en lo último posición del ranking de conductores. Para subir en dicho ranking deberemos clasificarnos entre los tres primeros puestos. Una vez hecho esto, iremos avanzando en las divisiones y las carreras serán más complicadas.

El vehículo con el que participamos es un modelo de serie, pero lo podremos mejorar considerablemente con el dinero adquirido como premio por cada carrera gonodo. Además, antes de cado competición entraremos en uno especie de apuesta, en la que podremos aumentar nuestro cuenta económico.

Estaréis muy equivocados si pensáis que simplemente os vais o limitar a correr por dos o tres circuitos. El juego consto noda menos que de dieciséis recorridos, que transcurren por otras tantas ciudades.

### SIGUE SIENDO BUENO

Esto tercero parte de «Crazy Cors» está bostante mejorada



Con un coche como este, muy difícil va a ser que perdáis cualquier carrera. Pisad bien el acelerador.



En cualquier tipo de terreno o circuito, nuestro volante responderá a todas nuestras órdenes.

con respecto a su antecesora. Sobre todo en el movimiento, bastante más rápido, y su scroll, muy suave. Sin embargo, en lo que se llevo un cero rotundo es en sonido.

El programo en sí no ofrece muchos cosas novedosas, pero, a pesar de todo, sigue teniendo su propia personalidad, ese "algo" que nos mantiene enganchado y nos incita a intentar correr codo vez más rápido.

E.R.F.



## Un ajedrez muy "animado"

# BATTLE CHESSE ENHANCED

Las más viejas del lugar, recardarán un gron juega de ajedrez en el que su elemento primordial ero lo diversión. Las opciones eron bostante escasas pera resultaba agrodoble o lo visto debida a la original farma de "camer" que tenían los piezas.

### INTERPLAY

- Disponible: PC, MACINTOSH
- V. Comentada: PC CD-ROM
- Juego de tablero

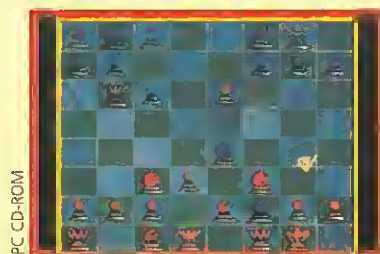
**A** horo, oparece en el mercado uno versión mejorado del antiguo programa de ajedrez, tanto en gráficos como en sonido. Y esto, ha sido posible gracias a las prestaciones que nos ofrece el CD-ROM.

Podremos elegir entre un tablero en dos o en tres dimensiones y los contendientes a enfrentarse. Estos pueden ser, o bien el ordenador, o bien un rival de carne y hueso, en directo o nuestro lodo, o incluso vía módem. Algo bostante

interesante en un juego de este tipo. Tombién contamos con la opción de elegir el nivel de nuestro rival, en el caso de que éste sea la móquina.

### NUESTRA OPINIÓN

Nos encontramos pues ante un programa que aprovecha las capacidades del CD-ROM presentondo de formo omeno y



Este es el inofensivo aspecto que presenta nuestro tablero de ajedrez al comienzo de cada partida.

divertido un ojedrez que satisforó los necesidades del jugador medio.

O.S.G.



# RECOMENDADOS

- 1 **ALONE IN THE DARK**  
INFOGRAMES (Pc)
- 2 **LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES**  
ELECTRONIC ARTS (Pc)
- 3 **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**  
LUCASARTS (Pc, Amiga)
- 4 **THE LEGEND OF KYRANDIA**  
VIRGIN (Pc, Amiga)
- 5 **SHADOW OF THE BEAST III**  
PSYGNOSIS (Amiga)
- 6 **ROME AD 92**  
MILLENNIUM (Pc, Amiga)
- 7 **LEGENDS OF VALOUR**  
U.S. GOLD (Pc)
- 8 **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2**  
INFOCOM (Pc)
- 9 **DAVID LEADBETTER'S GOLF**  
MICROPROSE (Pc, Amiga)
- 10 **JOE & MAC: CAVEMAN NINJA**  
ELITE (Pc, Amiga, SuperNintendo)
- 11 **LEGEND**  
MINDSCAPE (Pc, Amiga, Atari ST)
- 12 **CAMPAIGN**  
EMPIRE (Pc, Amiga, Atari ST)
- 13 **A-TRAIN**  
MAXIS (Pc, Amiga)
- 14 **WEEN**  
COKTEL VISION (Pc)
- 15 **COOL WORLD**  
OCEAN (Pc, Amiga, Atari ST)
- 16 **EYE OF THE BEHOLDER**  
S.S.I. (Pc, Amiga)
- 17 **CAR AND DRIVER**  
ELECTRONIC ARTS (Pc)
- 18 **DELUXE TRIVIAL PURSUIT**  
DOMARK (Pc)
- 19 **DARK SEED**  
CYBERDREAMS (Pc, Amiga)
- 20 **GOBLINS 2**  
COKTEL VISION (Pc, Amiga, Atari ST)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



# PRUNTO de MIRA

## Estrategia descafeinada

### D-DAY

«D-Day» estaba siendo programada para ser la simulación de estrategia más completa de lo histórico. El propio manual de instrucciones indica que para realizar el programa se tardaron 30 meses. La verdad es que, en vista del resultado, no parece que esos dos años y medio hayan sido suficientes para conseguir un buen juego.

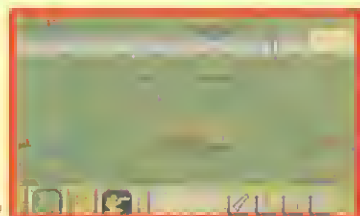
- LORICIEL
- Disponible: ST, AMIGA, PC, AMSTRAD
- V. Comentada: PC
- T. Gráficas: EGA, VGA
- Arcade/Estrategia

D-Day es un compendio de estrategia en el que se intenta emular el famoso desembarco de Normandía. Podrás participar en él como soldado de infantería, conductor de carro de combate, piloto de bombardero o paracaidista. Si eliges la opción más complicada de juego deberás hacerlo en los cuatro papeles, además de dirigir las tropas como comandante en jefe. Mientras que la primera opción es básicamente arcade, la segunda posee más componentes de estrategia.

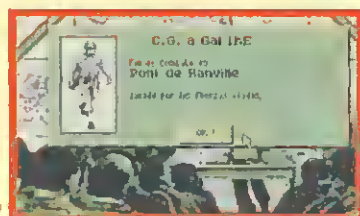
El problema de «D-Day» es que, nada más comenzar el juego, toda la parafernalia del manual, se cae por su propio peso. Al abrir la caja encontraréis dos discos de tres pulgadas y media que parecen contener todas las maravillas prometidas. Al instalarlos os daréis cuenta del desaguisado cometido.

#### ALGUNOS DETALLES TÉCNICOS

El sonido AdLib se limita a una orquestilla con música militar que está pesadamente digitalizada. Los efectos especiales los



Toda la infantería a nuestras órdenes será masacrada sin piedad por el enemigo, hagamos lo que hagamos.



Aunque el juego incluye una amplia variedad de misiones, todas son muy similares entre sí.

escucharéis por el altavoz interno del PC. Los gráficos, a pesar de tener, sólo en algunos casos, 256 colores, parecen elegidos entre los colores más feos de la paleta. Por último, sólo la simulación de carros de combate, copiada de un programa anterior de Loricel «Sherman M4», se salva del desastre.

#### PARA TERMINAR

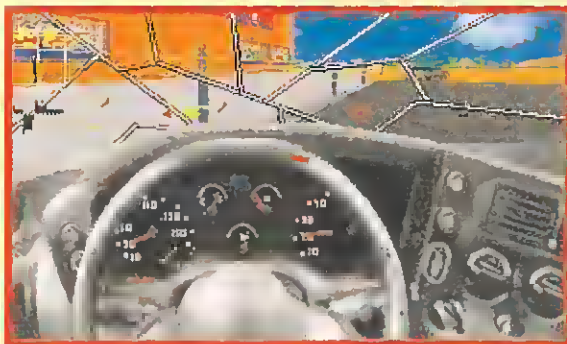
No somos expertos en juegos de estrategia, pero consideramos que antes de la propia estrategia debe prevalecer que el juego tenga la mínima calidad exigible para los tiempos que corren. Puede que «D-Day» llegue a gustar a alguien que no sea exigente con la calidad y que esté absolutamente enloquecido por cualquier programa del género, pero no podrá convencer a los usuarios que estén acostumbrados a los programas de otras compañías especializadas.

J.G.V.



## El diablo sobre ruedas

### CAR AND DRIVER



Por desgracia, encontrarse en situaciones como la que esta imagen nos presenta, será habitual hasta coger práctica.



En «Car and Driver» es posible elegir entre multitud de cámaras y vistas exteriores, incluso el color del coche.

Desde luego, no se puede decir que el nombre que Electronic Arts ha elegido para su última simulación de coche sea especialmente original. Ni falta que le hace, esa es la verdad. Ni cortos ni perezosos, los señores de Electronic Arts se dijeron o sí mismos

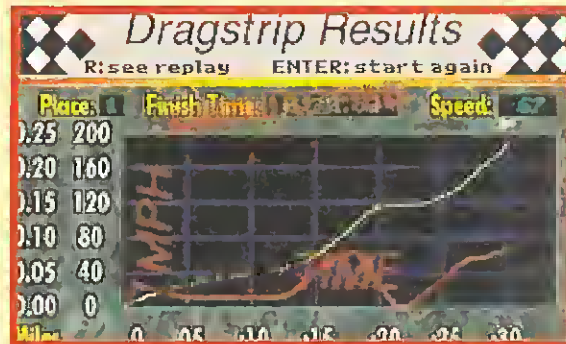
- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: PC
- T. Gráficas: MCGA, VGA
- T. de Sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
- Simuladores de coches

Cuando pensamos que en determinados campos del software no se puede dar más de sí, siempre aparece algo nuevo que viene a sacarnos de nuestro error.

«Car and Driver» es uno de los ejemplos más claros. Quizá no sea el colmo de la originalidad, ya que incluye cantidad de opciones aparecidas en otros juegos. Sin embargo, se podría decir que lo que han hecho ha sido coger lo bueno de otros programas, aumentarlo en número y mejorarlo todo lo que se podía mejorar.

#### CABALLOS DESBOCADOS

El juego pone a nuestra entera disposición diez de los más potentes automóviles que hayan existido jamás. Desde clásicos como el Corvette, a prototipos como el Mercedes C11. Coches cuyos motores rugen como auténticos leones y que proporcionan una sensación increíble al volante. No es como



Tras cada competición, el programa nos informará sobre todas las estadísticas y los resultados obtenidos.



Posiblemente la más clásica de todas las pruebas sea la que nos invita a competir en un circuito profesional.

que iban a realizar el mejor juego de coches del momento. Y si no lo han conseguido, se han quedado a un tonto así. No cabe duda de que nos encontramos ante un buen programa pensado especialmente para todos los amantes de la velocidad.

conducir los auténticos pero casi. Además, podremos elegir prácticamente todo lo que podamos imaginar para nuestros bólidos. Hasta la sintonía de radio que queramos escuchar mientras conducimos.

Multitud de circuitos, desde pistas rápidas para el kilómetro lanzado, a recorridos campo a través; vistas y cámaras a porrillo, tanta externas como subjetivas; competiciones de todo tipo...; todo a una velocidad que, eso sí, sólo es bastante aceptable en un ordenador que sea rápido. Pero es que además, podemos jugar con unos gráficos normales o bien en alta resolución. Si todo ello se adereza con una completa base de datos, en la que se describen tanto características técnicas como de competición de cada uno de los diez modelos que el juego ofrece, no podemos menos que afirmar que, sino el mejor, «Car and Driver» es el simulador más completo que hemos tenido oportunidad de ver y de disfrutar.

#### DEFECTOS Y CONCLUSIÓN

Pero, como todos los juegos, éste también tiene sus defectos, y uno de los más importantes es

que controlar con precisión el coche en un nivel avanzado de experiencia, puede provocar en el jugador desde taquicardias hasta ataques de histeria. Y es que según ajustemos la sensibilidad de los mandos, podremos manejar el coche bastante bien o, por el contrario, ver como se va hacia el barranco más próximo.

«Car and Driver» ofrece otras interesantes opciones como puede ser la de competir con algún amigo, gracias a la posibilidad que el juego tiene de compartirse mediante red o modem.

En definitiva, Electronic Arts ha querido realizar un gran programa y en general se puede decir que lo ha conseguido para deleite de los amantes de la velocidad y de la potencia del motor.

F.D.L.





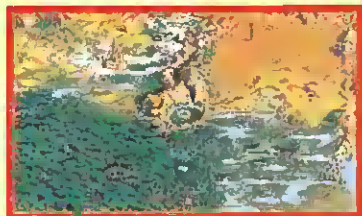
No apto para personas sensibles

# MOONSTONE

Como todo buen cinéfilo sabe, el "gore" es ese género de películas caracterizados por tener gran abundancia de escenas truculentas. Muestran sangre, tripas y un largo etcétero de cosquerío, despedazadas por todo tipo de osesinas a monstruos con largos cuchillos en los monos. Pues bien, con «Moonstone», este género se traslada a la informática. Cabezas volando, chorros de sangre, vísceras que explotan..., son sólo algunos de los "escenitas" que podréis contemplar mientras jugáis a este mezcla de videoaventura y arcade.



En algunas ocasiones, para aumentar nuestra bolsa, tendremos que recurrir a varios juegos de azar.



Por medio de este mapa, accedemos a todos los escenarios en los que se desarrolla el juego.

## MINDSCAPE

- Disponible: AMIGA, ST, PC
- V. Comentada: AMIGA
- Arcade/Aventura

El juego nos sitúa en una tierra imaginaria. Los druidas del poblado han anunciado la llegada de la estación de las Piedras de la Luna. Durante este período, que sólo se da cada mil años, el guerrero que consiga completar la búsqueda de las sagradas piedras de la Luna recibirá el don del máximo poder. Si os sentís tentados por esta interesante historia, vais a tener que hacer uso de todos vuestros recursos aventureros.

## LOS CUATRO GUERREROS

Después de elegir a uno de los cuatro guerreros disponibles, deberéis vagar por una tierra en cuyo centro se halla el Valle de los Dioses, donde se encuentran las piedras sagradas. Pero para acceder a él, primero tendréis que encontrar las cuatro llaves, que están dispersas por cuatro territorios. Gracias a un mapa, podréis desplazáros con facilidad con sólo mover el casco, que representa a vuestro guerrero, por todo este inmenso mundo. Luchas violentas y sangrientas con los tres guerreros restantes, con Trolls, Baloks, dragones, hombres rata,

hombres de barro y demás seres terroríficos serán vuestras ocupaciones principales. Aparte de esto, podréis visitar a magos, ciudades donde conseguiréis armas en el mercado o dinero apostando a los dados en la taberna. Tan importante como vuestro nivel de habilidad o de fuerza, va a ser tener siempre una buena cantidad de dinero, que obtendréis derrotando a los guerreros.

Al vencer a los diversos monstruos, obtendréis distintas ayudas. Entre ellas están los pergaminos que aumentarán vuestras características de lucha y habilidad, pocimas curativas y otras ventajas que os serán de gran utilidad en esta difícil aventura.

## VIOLENCIA Y CALIDAD

Rob Anderson ha conseguido un programa con una violencia visual tan alta como su calidad técnica. Tras una presentación con unos gráficos y música espectaculares, entramos en una apasionante videoaventura en la que la que destacan los gráficos y los movimientos. La música y los efectos sonoros también están a gran nivel, al igual que la adicción.

A.T.I.



Como podéis apreciar en esta pantalla, «Moonstone» contiene alguna escena de casqueria...

La aventura que faltaba en Amiga

# INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Encontrar "Los Diálogos Perdidos" de Platón en el Barnett College, será un problema con tres soluciones.



Once son los discos que debemos emplear para cargar este juego. Paciencia, que la espera merece la pena.

Los usuarios de Amiga estaban ya impacientes por poder cantar en su juegoteca con la última de los oventuros protagonizados por el intrépido oventurero Henry Jones junior.

## LUCASARTS

- Disponible: PC, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA
- Aventura gráfica

Para aquellos que no conozcáis el argumento..., os lo vamos a resumir en unas líneas. Ya sabéis que nuestro héroe es un apasionado de las antigüedades, y que siempre que tiene ocasión, coge su látigo y el sombrero y va en su búsqueda. En esta ocasión le ha tocado el turno al continente perdido, la Atlántida. Para no variar, una guapa chica le acompañará en sus aventuras. Sofia es su nombre y la conoció en unas excavaciones realizadas años atrás en Islandia. Entonces ocurrieron muchas cosas por las que su "amistad" salió mal parada. Los extraños sucesos que dan paso a la aventura conducen de nuevo a nuestro héroe junto a su vieja amiga, gran conocedora de la Atlántida y sus secretos.

## UNA AVENTURA A LO GRANDE

«Indiana Jones and the Fate of Atlantis» no es una adaptación de una película protagonizada por el popular e intrépido arqueólogo. LucasArts ha creado un argumento nuevo que nos

engancha desde la presentación. Al contrario que en otros juegos, actuaremos directamente sobre la misma. Será la primera prueba a superar de las muchas que nos esperan en esta trepidante aventura.

## UN SELLO INCONFUNDIBLE

En cuanto a los elementos del juego, destacar, además del perfecto interface de control, los estupendos gráficos, realizados en 32 colores, con la calidad de la que se ha hecho acreedora LucasArts. Si bien, en algunos momentos, el cambio de pantalla se hace pixel a pixel lo que implica una lentitud que hay que aceptar en favor del detalle.

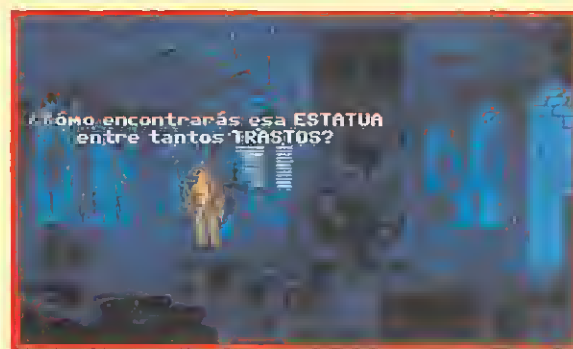
El sonido, sin embargo, y aunque parezca increíble, resulta algo monótono y no está a la altura de las capacidades que tiene una máquina como el Amiga.



Aunque no es una adaptación cinematográfica, «Indy IV» tiene muchos elementos de película.



Islandia es una tierra muy fría, sin embargo la relación entre Indy y Sofia volverá a ser muy caliente...



LucasArts no descuida ni un solo detalle en sus producciones. La calidad, como podéis ver, es excepcional.

Pues bien, por fin está aquí, traducido a nuestro idioma y parece que la espera ha merecido la pena. Vosotros mismos vais a poder comprobarlo.

El juego, como seguramente habréis ya deducido por lo dicho anteriormente, consta de once discos, y esto supone dos cosas. Una, que la aventura es grande y habrá muchas cosas que hacer y escenarios que visitar. Y segundo, el inevitable cambio de discos hace que sea recomendable el uso de una segunda unidad de disco o mejor aún, un disco duro, si no queremos que la lentitud que la carga desde floppy nos haga abandonar por desesperación. Además, será necesario tener 1 Mb de RAM, de los cuales, deberemos tener libres al menos 380 K.

Indiscutiblemente el punto fuerte del programa es la adicción, conseguida, en esta ocasión, por su argumento, el singular personaje protagonista y su interesante desarrollo.

O.S.G.





## Un combate para incondicionales

# STREET FIGHTER II

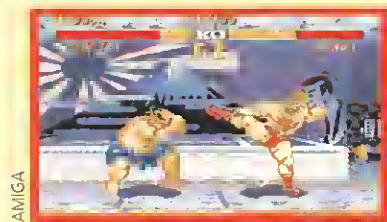
«Street Fighter II» se ha convertido, y con todo el derecho del mundo, en el arcade del año. Primero en lo máquina recreativo y luego en la Super Nintendo ha osombrodo a todos por su calidad y espectacularidad. Nos consta, incluso, que muchos se han comprado una Super Nintendo sólo para disfrutarlo. Por todo ello, esperábamos la versión Amiga con impaciencia.

- USGOLD
- Disponible: AMIGA, PC, ST
- V.Comentada: AMIGA
- Juego de lucha

Por fin la tenemos aquí, y lo cierto es que, en una primera aproximación, la adaptación a los ordenadores no parece ser todo lo interesante que esperábamos. En cuanto a espectacularidad esta versión nada tiene que ver con el original, aunque sí tiene el mismo argumento e idénticos personajes. Estos, como todos sabréis, son luchadores callejeros y se ganan la vida combatiendo por todo el globo terráqueo. El sueño de todos ellos es ganar el título de guerrero del mundo pero, poro ello, van a necesitar de vuestro oyudo, expertos en técnicos de lucha libre como sois. Los luchadores, ocho en total, no sólo se diferencian entre sí por su anatomía sino también por su estilo de lucha y existe, por supuesto, la opción de lucha entre dos jugadores.

### LO MEJOR Y LO PEOR

Lo mejor de esta versión es el apartado gráfico; los sprites de los personajes, además de ser bastante grandes, están bien reolizados. Sin embargo de nada sirve que los gráficos seon



Aunque decir que el juego es malo sería injusto, esta versión no es tan espectacular como sus predecesoras.

maravillosos si lo fundamental, que es la animación y el movimiento de tamaños sprites, falla. La lentitud con la que se mueven los personajes es desesperante. Lo que deberían ser rápidos movimientos de defensa o efectivos golpes de ataque, se convierten en lentos y pousados golpes a cámara lenta. Por si esto fuera poco, la rutina del impacto del golpe no resulta muy realista. La música, aunque incorpora algunos melodías acertados, tiene otras insoportables y tampoco destacan los efectos sonoros. Lógicamente, todos estos fallos, que podrían haberse evitado, hacen que la odicción baje algunos enteros en relación a lo que presenta la máquina recreativa o la versión Super Nintendo. Aun así, los fanáticos de los juegos de lucha encontrarán esto entretenido.

A.T.I.



Los gráficos son lo mejor del programa, aunque el movimiento es lento como consecuencia de su tamaño.



## Un desafío de calidad

# WEEN. THE PROPHECY

El software golo viene pisando fuerte, y bueno muestra de ello es este «Ween». Un producto con el que Coktel Vision ha pretendido dar un nuevo rumbo al campo de las oventuros, gracias a una concepción visual excelente, un or-

gumento otractivo y una jugobilidad sensorial. Un mundo de magia y misterio se abre ante nosotros y nos invita a descubrir sus secretos. Adentraos sin temor, y uníos a una búsqueda llena de emoción y peligros.



Un argumento muy interesante nos adentra en un mundo mágico donde cientos de obstáculos harán peligrar la misión.



Ubi y Orbi, dos revoltosos gemelos, nos acompañarán en la aventura, aunque no siempre serán una ayuda.

- COKTEL VISION
- Disponible: PC, PC CD-ROM, AMIGA, ATARI ST
- V. Comentada: PC
- T. Gráficas: VGA
- Aventura

La primera pregunta que nos viene a la cabeza es, ¿qué es Ween? Para ser correctos, no deberíamos decir ¿qué?, sino ¿quién? Pero, contemos la historia desde el principio.

Un día, una gran tormenta se desató sobre el Reino de las Rocas Azules. El resonar de los truenos parecía predecir el fin del tranquilo país. La causa estaba en la proximidad del Gran Eclipse. Sólo tres días restaban para que se cumpliera la profecía y el Reino pasara a ser un recuerdo debido a los maléficos artes de Kraal, uno de los magos más poderosos de la Tierra. Pero la profecía decía algo más. Unas breves líneas hablaban de un héroe desconocido: "En el día del Gran Eclipse, tres granos de arena serán depositados en el Revuss por óquel cuyo corazón es valeroso, destruyendo así al enemigo..."

Curiosamente, algo así fue lo que Ohkram, el mago protector del Reino, comentó a su nieto Ween, al que encargó la búsqueda de los tres granos de arena con los que salvar al mundo y eliminar a Kraal.

Ween se convierte así en el protagonista del juego y nuestro

misión será meternos en su pellejo y realizar lo antes citado, en el plazo de tres días.

### AYUDANTES ESTRAFALARIOS

Para llevar a cabo una misión como ésta, no podemos andar por ahí solos, con la enorme cantidad de peligros que existen en el Reino de las Rocas Azules. Contaremos con la ayuda de varios personajes, a cual más raro y torpón. Ubi y Orbi son dos claros ejemplos de lo último. Dos hermanos gemelos que se pasan el día cantando y metiendo sus narices donde no deben y a veces, serán más un estorbo que una ayuda. Otro curioso personaje es Urm, un vampiro herbívoro que sólo come fruta, y al que podremos invocar con uno flauto siempre que necesitemos de su magia.

Entre todos, tendremos que superar enemigos tan terribles como un dragón, o sortear profundos obisimos, por citar algún ejemplo. El objetivo final será acceder al Templo Secreto donde se esconde el Revuss, el reloj de arena al que hace mención la profecía, y poner en su interior los granos de arena que deberemos encontrar en el mágico mundo de «Ween».

### UN PROGRAMA IMPECABLE

Si hay algo que define a «Ween» es su gran calidad. Posee gran cantidad de virtudes o nivel

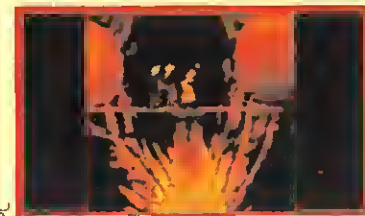
técnico, como los excepcionales gráficos y animaciones de todos los personajes, digitalizados de actores reales, o como el estupendo sonido, siempre que dispongáis de una tarjeta de audio potente, claro. Otro aspecto destacable del juego es la sencillez de manejo que Coktel Vision ha querido dar a su producto. Según donde situemos el ratón, y el botón que pulsemos del mismo, aparecerá en pantalla, bien un inventario, bien una fila de iconos con los que realizar determinadas acciones, bien el objeto que deseemos coger o usar, etc. Incluso disponemos de una pequeña ayuda extra. El "Joker" es un icono que en determinadas circunstancias, nos dará alguna pista sobre cómo salir de una situación difícil, pero teniendo en cuenta que no siempre nos dirá todo lo que necesitemos.

«Ween» viene a demostrar la excelente salud de la que goza el software golo, siendo merecedor de nuestro aplauso y admiración. Quizá no estemos ante un juego muy original pero «Ween» es todo un alarde de buen hacer informático, en el que la acción y el humor están sobriamente combinados. Coktel Vision no quiere que nos olvidemos de ella en este país, y desde luego con juegos como «Ween», esto no ocurrirá, en mucho tiempo.

F.D.L.



Muchas son las virtudes del programa pero su calidad gráfica además de evidente es indiscutible.



En lugar de los clásicos menús desplegables será la situación del cursor en pantalla la que determine las acciones.





## La carrera que ganó el arcade NIGEL MANSELL'S

De la mana de las creadoras de las das portes del fenomenal «Lotus», nas llega este esperada simuladar/arcade. Un progromo, protagonizado por el emblemática campeón inglés de Fórmula Una Nigel Mansell, que pretende obrirse un hueca de honor en el compo de los juegos outomovilísticos.



Lejos de perseguir el realismo los programadores del juego han potenciado el elemento arcade.



La adicción es el aspecto más sobresaliente de este programa que satisfará a los fantáticos de la velocidad.

- GREMLIN
- Disponible: AMIGA, PC
- V. Comentada: AMIGA
- Arcade

Después de la esperada consecución del título mundial de la categoría reina del automovilismo por parte del «león» inglés Nigel Mansell, estaba cantado que, como homenaje, este piloto británico tendría su juego. Este programa pretende conseguir que vivamos la tensión y la velocidad de un campeonato mundial de Fórmula Uno. Teniendo en cuenta la experiencia y el prestigio de Gremlin en este área, el reto que afrontan es bastante grande. ¿Habrán conseguido, por fin, crear el simulador de coches definitivo?, vamos a comprobarla.

### SIMULACIÓN Y ARCADE A LA VEZ

Nada más cargar el juego aparecerá la pantalla de menú que consta de cinco opciones. Una de ellas es la de la escuela de conducción, con la que podremos practicar en cualquier circuito para conocer el trazado de las curvas y probar los ajustes de nuestro monoplaza. Sin embargo es aquí donde el programa empieza a perder puntos en realismo pues de nada sirve seguir la trazada ideal que marca el programa, ¿desde cuando una curva se toma de dentro hacia afuera? En el apartado de los ajustes el programa tampoco está muy logrado, pues las modificaciones apenas tienen efecto.

La segunda posibilidad es conducir con Nigel Mansell, aunque esto es meramente anecdótico pues los consejos de nuestro querido Mansell no nos van a sacar de muchas dudas. Lo realmente novedoso en este caso es que permite usar el nuevo

joystick en forma de volante que el propio Mansell promociona, del que ya os hemos hablado.

Cama última opción, podremos elegir entre correr una carrera en un circuito concreto, o participar en una temporada entera con los dieciséis circuitos del mundial. En cada uno de ellos se nos informará de las condiciones climatológicas para poder seleccionar las neumáticas adecuadas. La pasión en la parrilla de salida estará determinada por nuestros resultados en las vueltas clasificatorias.

### NUESTRA OPINIÓN

Los programadores de «Nigel Mansell's world champions» han optado por hacer un juego de coches en el que el arcade prevalece sobre la simulación —el único aspecto realista es la entrada en boxes para cambiar los neumáticos que se irán deteriorando en cada vuelta— y tal vez sea esta la principal razón por la que el programa no llega a convencer del todo.

Su calidad técnica no es mala, toda lo contrario, su scroll es muy rápido y suave. Tanto sus gráficos como sus decorados están bien trabajados, así como su sonido, el zumbido del motor es bastante realista y ambienta bien el juego. Pero, aún así, no ofrece nada novedoso ni especialmente interesante. Un programa entretenido sin grandes pretensiones.

E.R.F.



"Un programa para incondicionales de los juegos de coches."

## Tras los pasos de «Bloodwych» LEGEND



El territorio en el que se desarrolla la acción es el único punto en común entre «Bloodwych» y ésta, su continuación.



Lo más destacable del programa es el innovador sistema de hechizos y la adicción consecuencia su progresiva dificultad.

Si os diga lo palabra Trazere, algunas ni sabréis de qué habla. Si ahora diga Treyhadwyl, unas pocas ya la sabrán. Pera si digo «Bloodwych»..., todos ogudizoréis la vista... ¿verdad? Par supuesta, «Bloodwych» fue prácticamente el primer JDR que nos llegó

- MINDSCAPE
- Disponible: AMIGA, PC
- V. Comentada: AMIGA
- JDR

Puestos ya en sintonía, hablemos del «Legend», juego que se desarrolla en idéntico territorio, si bien hablar de segunda parte puede ser algo arriesgado. Prácticamente esa es la única que se mantiene de uno a otro juego. A partir de ahí todo cambia, empezando por el desarrollo, siguiendo por sistema de combate, de hechizos, de generación de personajes y terminando por la perspectiva. Se puede decir que es más parecido al «Shadowlands». «Legend» es a «Bloodwych» lo que «Shadowlands» es a «Dungeon Master».

Partiendo de esta premisa, manejamos a cuatro personajes a los que podremos ordenar simultáneamente diferentes cosas. La perspectiva es isométrica como se deduce de las fotos. Se restringe algo el movimiento de los personajes; de este modo, si uno sale de la habitación los demás lo seguirán forzosamente. A cambio, se eliminan las posibles confusiones de perspectiva que alguna vez ocasionaba el «Shadowlands». Así pues, los problemas se van a plantear, en general, a nivel de habitación.

### HECHIZOS SIN LÍMITES

El sistema de hechizos es bastante complejo pero muy flexible, permitiendo eficazmente la elaboración de hechizos nuevos al jugador. Básicamente, se va disponiendo de una serie de runas, cada una de las cuales tiene un significado. Al mezclarlas podemos conseguir

embrujos de efectos tan complejas como nuestra imaginación permita. Además, el hechizo permanece formado, de manera que la mezcla se hará automáticamente la próxima vez que lo usemos. Par supuesto, al principio del juego, carecemos de todas las runas, por lo que tendremos que conseguirlas según avancemos, resolviéndose así los niveles de magia.

El sistema de combate es lo peor del programa. Es confuso y parece que deja al jugador fuera de juego, sin nada que hacer mientras dura. La estrategia parece también alvada. Esta, imaginamos que no será problema en tanto no topemos con monstruos muy difíciles.

El juego tiene lugar sobre diversas ciudades del mundo de Trazere y no sólo sobre su capital. En concreto, la mayoría tiene lugar en las calabazas de tales ciudades. En ellas, también podremos comerciar y otras cosas habituales, como subir de nivel. Pero también viajaremos por Trazere y nos enfrentaremos a las hordas enemigas, si tapamos con alguna. Finalmente, nos meteremos en un aspecto estratégico al poder danar dinera a las distintas ciudades para aumentar sus defensas y así resistir los embates del enemigo.

### LOS PERSONAJES Y SU INVENTARIO

Un último punto de interés son los personajes, cuatro. Forzosamente los hemos de escoger de cada una de las siguientes profesiones: Berserker, Músico, Asesino y Maestro de Runas. Cada uno tiene una habilidad especial, que lo hace imprescindible en determinadas ocasiones. La generación de sus cualidades es aleatoria, pero podemos fijar su sexo y nombre.

El manejo de inventarios es muy sencillo e intuitivo, por lo que no complica el juego. Finalmente, mencionaremos al dragancito Elliott que, con pluma y papel, nos irá haciendo un mapa conforme avanzamos.

Los gráficos no son muy destacadas, ni tampoco el movimiento de personajes y monstruos. Los de las abjetas son algo más detalladas facilitando concentrar la atención en las enigmas y no en descifrar qué es cada cosa. La adicción mana de él por todos los poros, como buen JDR. La dificultad es escalonada, por la que no nos frustraremos demasiado al principio. No tiene grandes puntos de originalidad, siendo en nuestra opinión tributario del «Shadowlands». Destacan el novedoso sistema de hechizos y la estrategia a nivel de plan.

### UN DESAFÍO PARA MANIACOS

Nos atreveríamos a decir que estamos ante un programa que merece la pena ser jugado y explorado hasta el último rincón, y se lo recomendamos a los rol-adictos y a los que na la son, para ver si se «convierten». Sin embargo, na acaba de convencer el sistema de combate..., clara que tampoco la hacía el del «Shadowlands».

F.H.G.



"Un reto capaz de atraer a expertos y nuevos jugadores."



# LUIGI & S

**A**ntes de centrarnos en contaros cuál es el desarrollo del programa, daremos un breve repaso a su argumento. Unos curiosos marcianitos han invadido la tierra y plagado de huevos extraterrestres nuestro planeta. Los invasores no han olvidado capturar también a todos los héroes; los únicos capaces de poner freno a sus planes de expansión.

Estos nuevos habitantes están demostrando además, ser bastante traviosos y maleducados y constantemente ponen a prueba nuestra paciencia con el empleo del "edaeffsdfeefdcggg". Este original nombre esconde un nuevo rayo fotónico-atómico-miópico que acaban de patentar y que, aunque en su planeta se utiliza para hacer pizzas de colores, en la Tierra permite revitalizar objetos inanimados. Así han conseguido que nuestro planeta esté repentinamente invadido por extraños seres, que lo único que hacen es incordiar al personal.

En vista de cómo están las cosas los dirigentes del planeta han procedido a un sorteo internacional. El "afortunado" ganador tendrá que salvar el mundo, aplastar todos los huevos que han ido soltando los marcianos y rescatar a los héroes. Deberá, también, evitar las trampas y a los extraños seres que plagan hasta el último rincón del planeta.

Como seguro que ya habréis imaginado, el "premio" ha recaído sobre nuestro protagonista, Luigi, y su fiel mascota Spaghetti, un gusano amaestrado de colores. Spaghetti seguirá siempre a Luigi, reptando lentamente por el suelo, y actuará como una cama elástica en el momento en que Luigi caiga desde una altura considerable para permitirle alcanzar las plataformas más altas que de otro modo serían innacesibles.

Nuestra labor en el juego no es otra que aplastar todos los huevos, saltando sobre ellos, a la vez que esquivamos a los enemigos ya que, un simple roce

con ellos haría disminuir nuestra energía. El pequeño gusano nos seguirá continuamente y siempre estará dispuesto a evitar que nos demos un gran trompazo contra el suelo.

El objetivo es simple, lo que no implica que su dificultad lo sea necesariamente, máxime si tenemos en cuenta que, además de los obstáculos y los enemigos citados, los huevos se abrirán liberando a sus inquietos inquilinos, que también tendremos que aplastar.

Una vez que hayamos acabado con todos ellos, tendremos que rescatar al héroe que en ese momento esté prisionero.

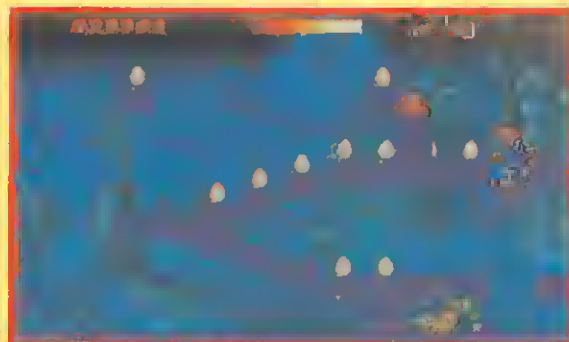
Por suerte no todo son dificultades, contaremos también con algunas ayudas como una "S" de SuperLuigi, que nos proporcionará la virtud de volar y aplastar más fácilmente a nuestros invasores, o vidas extras que caerán del cielo en forma de boinas doradas.



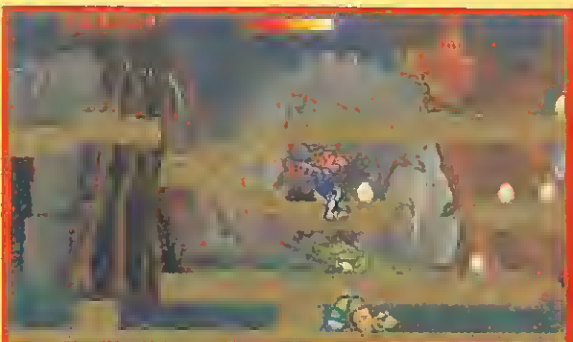
# NACIDO PARA SER SUPERHEROE



«Luigi & Spaghetti» viene a reivindicar un lugar en el mundo del software de entretenimiento para Pc.



Nuestro objetivo es, en teoría, sencillo, pero no ocurre así en la práctica, por el elevado número de obstáculos.



**El cuidado detalle de los gráficos ha ido encaminado a conseguir el toque cómico que caracteriza al programa**



Nuestro buen amigo Spaghetti nos acompañará en toda la aventura y su colaboración será imprescindible.



Por suerte no todo serán dificultades y en algunos momentos podremos beneficiarnos de algunas ventajas extras.



Siete niveles diferentes nos esperan, permitiéndonos visitar otros tantos lugares del planeta.

«Luigi & Spaghettii» consta de siete niveles que nos sitúan en siete lugares distintos de nuestro planeta. Los decorados de cada nivel son increíblemente buenos y cada uno tiene una melodía de fondo diferente. Los gráficos, tanto de los enemigos como de Luigi, que guarda cierto parecido con Pepe Gotera, son muy agradables y el scroll de fondo muy suave.

En definitiva, Topo ha creado un buen arcade, repleto de toques cómicos y con el desarrollo de los programas de plataformas, que, aunque puede pecar de monótono en algunos momentos, tiene el suficiente interés como para resultar entretenido. Un programa en la línea de los juegos de consola, que rompe el monopolio de las aventuras en el mundo del Pc y ofrece una buena alternativa a los jugones que andan escasos de arcades.

E.R.F.

## LA PUNTUACIÓN

**"Calidad gráfica y adicción es lo que ofrece este arcade."**



# VENTA POR TELEFONO



MEGADRIVE-SUPER NINTENDO- GAME BOY  
Disponemos de todos los titulos del mercado y recibimos  
semanalmente todas las novedades de **USA**  
¡¡ RESERVA TU JUEGO A LOS MEJORES PRECIOS!!

**(91) 725 10 10**  
(8 LINEAS)

Apartado de correos 20.091 - 28080 Madrid

Todos los precios incluyen el IVA y el  
PORTE hasta el domicilio del cliente.  
(Dentro de la península).

Envianos este cupón o una fotocopia del  
mismo y recibirás un **REGALO**

NOMBRE

DIRECCION

POBLACION

TEL.

C.P.

EOAO

MI ORDENADOR O CONSOLA ES:

## GAME BOY

ALIEN 3 NOVEDAD 1/93	4.300
AVENGING SPIRIT NOVEDAD 1/93	4.300
BATTLESHIP NOVEDAD 1/93	4.300
BONKS ADVENTURE NOVEDAD 1/93	4.300
EMPIRE STRIKES BACK NOVEDAD 1/93	4.300
F15 STRIKE EAGLE II NOVEDAD 1/93	4.300
KRUSTY'S FUN HOUSE NOVEDAD 1/93	4.300
POWER PUNCH NOVEDAD 1/93	4.300
RACE DRIVEN NOVEDAD 1/93	4.300
RAMPART NOVEDAD 1/93	4.300
SPOT COOL ADVENTURE NOVEDAD 1/93	4.300
TITUS THE FOX NOVEDAD 1/93	4.300
TUMBLEPOP NOVEDAD 1/93	4.300
UNIVERSAL SOLDIER	4.300
WWF SUPER STARS II	4.300
CONSOLA GAME BOY	11.900

## GAME GEAR

ARIEL LITTLE MERMAID NOVEDAD 1/93	5.900
CHAKAN NOVEDAD 1/93	4.900
DEFENDER'S OF OASIS NOVEDAD 1/93	5.900
HOLYFIELD BOXING NOVEDAD 1/93	5.900
HOME ALONE NOVEDAD 1/93	5.900
RC GRAND PRIX NOVEDAD 1/93	5.900
STRIDER II NOVEDAD 1/93	5.900
SUPER OFF ROAD NOVEDAD 1/93	5.900
CONSOLA GAMEGEAR CON 1 JUEGO	18.400
CONSOLA GAMEGEAR	16.000

Convierte tu **GAME GEAR** en televisor.

## OFERTA ESPECIAL

Por la compra de un mismo pedido de 2 programas  
tendrás un descuento de 600 pts; de 3, descuento de  
1.300 pts; de 4, un descuento de 2.000 pts y  
a partir de 5 será de 2.700 pts.  
(Busca un amigo antes de hacer tu pedido)

## MEGADRIVE

AMAZING TENNIS NOVEDAD 1/93	9.800
AMERICAN GLADIATORS NOVEDAD 1/93	11.290
BATMAN RETURNS JOCKER NOVEDAD 1/93	8.490
BREACH NOVEDAD 1/93	9.690
CHESTER CHEETAH NOVEDAD 1/93	11.290
FOREMAN'S KO BOXING NOVEDAD 1/93	8.290
HUMANS NOVEDAD 1/93	11.290
JEOPARDY NOVEDAD 1/93	8.200
MICRO MACHINES NOVEDAD 1/93	8.290
OUTLANDER WONT'S WORK OVERSEAS NOVEDAD 1/93	8.490
PAPERBOY II NOVEDAD 1/93	8.890
ROAD RIOT NOVEDAD 1/93	8.890
SORCERERS KINGDOM NOVEDAD 1/93	10.100
SYLVESTER & TWEETY NOVEDAD 1/93	8.290
TYRANTS NOVEDAD 1/93	10.100
ULTIMATE STUNTMAN NOVEDAD 1/93	8.290
WOLF CHILD NOVEDAD 1/93	8.890

## MEGA-CD

BATMAN RETURNS NOVEDAD 1/93	8.493
C&C MUSIC FACTORY NOVEDAD 1/93	9.900
INXS MUSIC VIDEO NOVEDAD 1/93	9.890
JAGUAR RACING NOVEDAD 1/93	8.490
JOE MONTANA FOOTBALL NOVEDAD 1/93	8.493
MARKY MARK MUSIC NOVEDAD 1/93	9.890
MEGA-CD/PAL + 2 DISCOS	58.900
PRINCE OF PERSIA/JAP	9.690
RISE OF DRAGON NOVEDAD 1/93	9.890
SPIDERMAN NOVEDAD 1/93	CONSULTAR
THUNDER FORCE FX/USA	9.690
WILLIE BEAMISH NOVEDAD 1/93	10.100

## SUPER NINTENDO

AEROBIZ NOVEDAD 1/93	11.890	HUNT FOR RED OCTOBER NOVEDAD 1/93	10.600
AMERICAN GLADIATORS NOVEDAD 1/93	10.900	KAWASAKI CARIBBEAN NOVEDAD 1/93	10.900
BATMAN RETURNS JOCKER NOVEDAD 1/93	10.100	KING ARTHUR'S WORLD NOVEDAD 1/93	9.900
BATTLE BLAZE NOVEDAD 1/93	9.100	LETHAL WEAPON NOVEDAD 1/93	10.500
BLUES BROTHERS NOVEDAD 1/93	10.490	POWER MOVES NOVEDAD 1/93	9.400
BRAINES NOVEDAD 1/93	9.200	PUGSLEY'S SCAVNGR HUNT NOVEDAD 1/93	10.500
CAL RIPKIN BASEBALL NOVEDAD 1/93	9.900	ROBOSAURUS NOVEDAD 1/93	9.900
CALIFORNIA GAMES II NOVEDAD 1/93	9.900	ROCKY & BULLWINKLE NOVEDAD 1/93	9.900
DRAGON'S LAIR NOVEDAD 1/93	8.690	S.D. GREAT BATTLE NOVEDAD 1/93	10.500
DREAM TV NOVEDAD 1/93	9.300	SIM EARTH NOVEDAD 1/93	11.400
DUNGEON MASTER NOVEDAD 1/93	11.900	SUPER NBA BASKETBALL NOVEDAD 1/93	11.490
EQUINOX NOVEDAD 1/93	10.200	SWAMP THING NOVEDAD 1/93	10.690
FAMILY DOG NOVEDAD 1/93	10.800	TOXIC CRUSADERS NOVEDAD 1/93	10.500
GODS NOVEDAD 1/93	9.900	UNCHARTED WATERS NOVEDAD 1/93	11.890
GREAT WALDO SEARCH NOVEDAD 1/93	9.900	UTOPIA NOVEDAD 1/93	9.900
HARLEY'S HUMUNGOUS ADV. NOVEDAD 1/93	9.900		



## AMIGA SOFTWARE

ADDAMS FAMILY	6.690	REAL 3D PROFESIONAL	56.100
BILLS TOMATO GAME	7.100	REAL 3D BEGINNER	23.079
CIVILIZATION	8.300	ROBOCOP 3D	7.100
CONAN	3.900	SHADOW OF BEAST III	7.100
CONFLICT IN EUROPE	6.100	SIM CITY GRAPHIC II	3.900
DRAGON'S LAIR III	7.100	SIM CITY GRAPHIC I	3.300
ELVIRA II	5.500	SPACE QUEST IV	6.990
GUY SPY	6.100	STARFLIGHT II	7.100
INDIANA JONES IV	7.600	TETRIS	3.600
INDY 500	7.100	TV SHOW V.2	11.100
MONKEY ISLAND II	7.100	VIRTUAL REALITY STUDAM	10.000



## AMIGA HARDWARE

A TRAIN	DARK SEED	NEVER END STORY
AMI-BACK TOOLS	DIRECTORY OPUS 4.0	ONE STOP MUSIC SHOP
ANIM WORKSHOP	DOG EAT DOG WORLD	OVERDRIVE
B17 FLYING FORTRESS	DUNE	PROPHECY OF SHADOW
BARDS CONSTRUCTION SET	FIGHTER DUEL FLIGHT DISK	STAR TREK
BRILLIANCE	GUNSHIP 2000	TOASTER VISION
CAESAR	HARPOON DESIGNER ED	TWILIGHT 2000
CONTRAPTIONS	KGB	
DAEMONSGATE	KOSHAN CONSPIRACY	

## SOFTWARE CD-ROM PARA PC

600 DAYS COMO ISLAND NOVEDAD 1/93	9.300	DVORAK ON TYPING NOVEDAD 1/93	9.400	KING ARTHUR MAGIC GAS NOVEDAD 1/93	6.800	SOUND SENSACION NOVEDAD 1/93	4.500
7TH GUEST NOVEDAD 1/93		ECOQUEST NOVEDAD 1/93	8.500	LARRY I NOVEDAD 1/93	8.400	SIPACE WAR NOVEDAD 1/93	7.450
A+GRAPHIC BUILDER NOVEDAD 1/93	6.690	ELECTRONIC HOME LIBR NOVEDAD 1/93	12.100	LEARN SPEAK ENG FROM SPN NOVEDAD 1/93	12.500	STAR TREK NOVEDAD 1/93	9.900
ANIMALS MPC NOVEDAD 1/93	13.200	FAMILY DOCTOR NOVEDAD 1/93	9.900	LEARNING AT HOME NOVEDAD 1/93	7.900	SURVEY WESTERN ART NOVEDAD 1/93	9.900
ANIMATED FANTASIES MICOR NOVEDAD 1/93	6.900	FULL BUGOM NOVEDAD 1/93	5.600	LEGEND OF KYRAND NOVEDAD 1/93	10.400	TALKING SCHOOLHOUSE NOVEDAD 1/93	12.500
ARCADE NOVEDAD 1/93	6.900	GOLF GUIDE CAL/HAWAII NOVEDAD 1/93	6.800	MONARCH NOTES NOVEDAD 1/93	11.700	USA TODAY NOVEDAD 1/93	10.900
ART OVERDRIVE NOVEDAD 1/93	13.500	GRAMMY AWARDS 1992 NOVEDAD 1/93	7.700	PC KARAOKE NOVEDAD 1/93	17.300	VGA SPECTRUM II NOVEDAD 1/93	5.600
ARTHUR TEACHER TROUB NOVEDAD 1/93	8.900	GRAPHICS ARTS NOVEDAD 1/93	16.100	PINNOCHIO NOVEDAD 1/93	8.600	VICTOR VECTOR NOVEDAD 1/93	8.850
BATTLE CHESS	8.900	GREAT WONDER WRL VOL II NOVEDAD 1/93	11.900	POWER PACK GOLD NOVEDAD 1/93	5.450	VIVALDI NOVEDAD 1/93	7.500
BEAUTY AND BEAST NOVEDAD 1/93	8.900	GREAT WONDER WRL VOL I NOVEDAD 1/93	9.700	PRETTY PAPER NOVEDAD 1/93	9.200	VOLCANO NOVEDAD 1/93	12.900
BEYOND WALL OF STARS NOVEDAD 1/93	6.900	GREAT CITIES VOL III NOVEDAD 1/93	12.300	PSYCHO KILLER II NOVEDAD 1/93	7.900	WHALE OF A TALE NOVEDAD 1/93	11.900
BUZZ ALDRIN'S SPACE NOVEDAD 1/93	11.200	GREAT LITERATURE NOVEDAD 1/93	11.800	RENAISSANCE MASTER III NOVEDAD 1/93	13.100	WHO KILLET SAM RUPRI NOVEDAD 1/93	5.800
CD GAME COLLEC	9.900	GREATEST BOOK COLLECC NOVEDAD 1/93	6.900	ROGER EBERT'S MOVIE NOVEDAD 1/93	10.900	WILIE BEAMISH NOVEDAD 1/93	8.500
CD GAME PACK	9.800	INSPECTOR GADGET NOVEDAD 1/93	7.800	SCENIC & INNOVATION NOVEDAD 1/93	7.300	WINDOWARE NOVEDAD 1/93	4.900
COMPLETE BOOKSHOOP NOVEDAD 1/93	4.500	INTERACT STORY VOL III NOVEDAD 1/93	6.900	SCENIC & ARCHITECTURE NOVEDAD 1/93	8.900	WORLD OF FLIGHT NOVEDAD 1/93	7.500
DIGNITY LIVING WORLD NOVEDAD 1/93	17.900	ITS A BIRD'S LIFE NOVEDAD 1/93	8.600	SHARIF ON BRIDGE NOVEDAD 1/93	9.100		
DUNE NOVEDAD 1/93	7.300	JUST FONTS NOVEDAD 1/93	5.300	SIGN OF FOUR NOVEDAD 1/93	9.100		

COMANCI IF SUPERNOVEDAE CONSULTAR

## KIT MULTIMEDIA SOUND BLASTER/CD ROM

Incluye Sound Blaster Pro, CD ROM  
y Software en CD ROM **82.900**  
Disponemos de más de 200  
titulos de software en CD ROM.  
**Llámanos y consulta**

## SOUND BLASTER

SOUND BLASTER PRO	25.900
SOUND BLASTER PRO + MIDI KIT	27.900
SOUND BLASTER 2.0	18.500
SOUND BLASTER PRO + CD ROM	72.900



Manual en castellano

## VIDEO BLASTER 57.900

Digitalizador de imágenes NTSC y  
PAL para PC. Incluye el nuevo  
software Action.

Accesorios:	
Stereo chip	5.900
Developer Kit	15.900
Spell Box	12.900
FM Sing Allong	4.500
Altavoces	2.900
Midi Kit	6.900
CD ROM	48.500

Nueva tarjeta VISION HC.  
Transporta todas tus animaciones y  
gráficos super VGA 1280 x 1024 -  
32.000 colores - NTSC y PAL - Graba  
en video compuesto, RGB y Super  
VHS. Compatible con VIDEO  
BLASTER 64.900

50 diskettes 3 1/2" 2DD 4.850

50 diskettes 3 1/2" HD 6.950



Todas las marcas que figuran en este anuncio están registradas por sus respectivos fabricantes



■ PARAGON SOFTWARE  
 ■ Disponible: Amiga, Atari, PC  
 ■ V. Comentada: PC  
 ■ T. Gráficas: VGA  
 ■ JDR

**Y**a recuperados tras salvar la galaxia de la conspiración Zhodani, a la que nos enfrentamos en la primera parte del juego, nos encontramos ahora con una labor algo más larga que se despliega a través de mucho más territorio.

«Megatraveller II» es obra de Paragon Software, entre cuyos juegos destacan «Megatraveller I», «Space 1889» y el más reciente «Twilight 2000». Todos ellos se basan en JDRs de mesa; ofrecen un generador de personajes de gran riqueza; proponen una misión de vastas proporciones sobre inmensos territorios...

Dicho esto, es innegable que «Megatraveller II» se basa en su predecesor aunque incorpora numerosas novedades. Por cierto, llega a nuestras manos con un año de retraso, año que se ha invertido en traducirlo a nuestro idioma.

#### DIFERENCIAS CON EL PASADO

De nuevo, el primer paso es la generación de personajes, proceso en que «Megatraveller I» nos sorprendió gratamente. El sistema permanece prácticamente invariable, exceptuando que ahora podremos elegir una nueva raza para nuestros héroes (Vargr, o sea, medio perro) así como su planeta de procedencia.

Este planeta condicionará las carreras que pueda realizar el personaje para su desarrollo. En el desempeño de tales tareas adquiere una serie de habilidades, así como alguna pertenencia, e incluso dinero. La oferta de habilidades es prolija; valgan algunas de las disponibles como muestra: Cautela, Entrevista, Operaciones de Sensor, Electrónica, Parranda... Está todo pensado de forma que se puedan generar personajes para el propio juego de mesa.

Confeccionada el equipo, comienza la aventura. Estamos en Rhyllanor Startown, una de las seis ciudades del planeta Rhyllanor —uno de los 127 que podremos visitar—. Nuestro primer objetivo es dar con Trow Backett, un experto en los Antiguos. Pero, no tardaremos en olerlos que existen intrigas entre las Megacorporaciones del Imperio.

El desarrollo del juego se realiza mediante iconos. En tierra tenemos los cinco siguientes:

— Disco: permite acceder a las típicas funciones de grabar y cargar, así como a un recordatorio de nuestro siguiente objetivo, de forma que no nos perdamos entre tanta misión y viaje.

— Esfera: con ella podremos cambiar el detalle de la visión desde arriba. Esta opción permite ver las ciudades enteras, prácticamente, para localizar lugares y

# MEGATRAVELLER 2

## QUEST FOR THE ANCIENTS

**La supervivencia del planeta Rhyllanor está amenazada. Tal y como pudisteis ver en directo en vuestra visita al enclave de los Antiguos del citado planeta, una especie de lodo rosado está invadiendo lentamente su superficie. El duque del planeta junto con el Gobierno Imperial ofrecen una elevada recompensa a aquel que consiga detener la que parece imparable destrucción.**



### LA GALAXIA EN PELIGRO

personajes. Los gráficos de las ciudades son más variados, y cada edificio tiene una decoración según su finalidad, aparte de los iconos normalizados para distinguirlos.

En cuanto a los NPCs, más adelante os contaremos algo más.

— Pistola: accedemos al modo de combate. Podremos fijar el objetivo a permitir que nuestros héroes reaccionen automáticamente. El sistema de combate resulta un tanto negativo. Se ha perdido la estrategia que tenía el de la primera parte, donde podías ordenar a cada miembro del grupo una ruta de movimiento y un objetivo. Así, luego se movían como por libre bajo ese patrón, dando gran dinamismo a la lucha. Ahora, sólo debemos apuntar al enemigo y ordenar el combate, con lo que se pierde estrategia y ganas de luchar.

— Mano: permite las acciones con objetos: coger, examinar, buscar...

— Cara: permite la interacción con NPCs, mediante sobornos, interrogatorios o simples conversaciones. También podremos comprar y dar objetos. Hay muchos más NPCs que en la primera parte (las ciudades parecen hormigueos). Pero los que tienen algo que decir aparecen en verde, hasta que lo dicen y recuperan la palidez. Tampoco habremos de ir a su caza y captura, ya que al llamarlos se paran unos instantes permitiéndonos así el diálogo.

Queda por hablar del viaje espacial, que también se ha simpli-



El sencillo manejo por iconos, el interesante desarrollo y las mejoras que esta segunda parte aporta al original han enriquecido el resultado final.

Por desgracia, para culminar la misión sólo contamos con siete años, limitación temporal que no sabemos hasta qué punto puede limitar el juego. Sin embargo, en nuestra opinión sobra, máxime con las enormes dimensiones que ofrece el territorio.

#### NUESTRA OPINIÓN

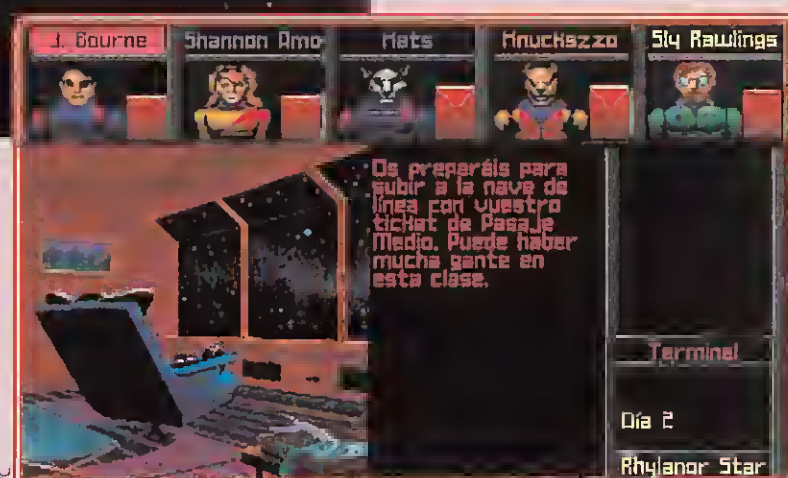
Estamos ante un «Megatraveller I», en versión corregida y aumentada, con nuevas misiones y aventuras. Las gráficas han experimentado una notable mejoría en general, y destacable en aspectos como los objetos, los edificios y las escenas estáticas. Del movimiento, no se puede decir otro tanto, pues permanece inalterada, o incluso peor, con la idea de que los cinco monigotes aparezcan a la vez, revoloteando en torno al líder y mareando al jugador.

La originalidad no es abundante, salvo en algunos detalles, como la posibilidad de llamar a los NPCs o los distintos niveles de detalle.

La adicción es grande, por las misiones y tramas que vamos descubriendo al jugar. Quizá tiene en contra el nefasto sistema de combate y la absurda limitación temporal, no en cuanto a tema si no en cuanto a implementación.

La dificultad no se presenta en forma de problemas puntuales, sino en una estrategia general: qué ir haciendo y cómo hacerlo para gastar lo menos posible, tanto en dinero como en tiempo.

Para decirlo en corto, «Megatraveller II» ofrece lo mismo que



Desde que tuvimos la primera noticia de «Megatraveller II» hasta que ha sido adaptado a nuestro idioma ha pasado casi un año.

ficado. Se acabó brujulear por ahí con la nave consumiendo fuel. Ahora basta con decir dónde queremos ir y vamos, sin más.

Además, nos encontramos con más naves, tanto amigas como enemigas. También es posible viajar en las líneas regulares que unen los distintos planetas, en tres clases. Lo mismo ocurre en la superficie de cada planeta. Sus ciudades las podremos alcanzar por nuestros propios medios (alquilando un vehículo o a pie) o bien en los viajes regulares que las compañías ofrecen. En las ciudades hay casinos, hospitales, palacios, almacenes, bancos, comercios, aeropuertos, hoteles, bares... Y también permanece la posibilidad de comerciar entre planetas.

su predecesor, pero en mayor cantidad. Sinceramente, no nos atrevemos a recoméndarlo a alguien al que no le gustara aquel. Pero no negamos que es un juego de gran calidad y con el que vamos a pasar bastante tiempo enganchados.

F. H. G.





# Para jugar en serio

Este mes os presentamos uno de los juegos más emocionantes del momento: «Daughter of Serpents». Descubrimos al asesino en «Los archivos secretos de Sherlock Holmes». Ayudamos a Dirk a rescatar a Daphne en «Dragon's Lair III: the curse of Mordread». Analizamos, entre otros, «Battlechess enhanced», «Car and driver» y «Ashes of Empire». También hablamos de infografía y de lo último en hardware. Sin olvidar nuestros dos discos con las demos más candentes del momento: «Microprose Golf», «Dragon's Lair III», la última y mejorada versión del emulador de Spectrum con dos nuevos juegos, «Wolfenstein 3D» y una selección con pantallas de nuestro concurso de diseño gráfico.



¡Ya a la venta el número 4!



La saga continúa. Los programadores de Ubi han decidido proseguir con la historia de la futurista organización B.A.T. De un modo absolutamente impresionante, han creado un programa que hará las delicias de todos los aficionados a los juegos de rol, y que nos invita a vivir en directo una aventura con todas las palabras. Emoción, diversión y una gran preocupación por el realismo en todas las facetas del juego son sus principales alicientes.

- UBI SOFT
- Disponible: PC, AMIGA, ATARI ST
- V. Comentada: PC
- J.D.R.

**P**ero todos aquellos que no conocen lo primero porte del juego, será necesario oclorar varios puntos. Vomos a ello. Estomas en el siglo XXII. Las sucesos que ocoecieran en la Tierra hace algún tiempo, y que conllevoran su devastación, abligoran o que se formoro uno especie gobierno global integrado por nueve sobios. Su nombre es lo Confederación de Goloxias (C.O.G.). Lo Canfederación tiene o su corgo el Bureau of Astrol Troubleshooters (Oficina de Resolución de Problemas Astroles, B.A.T.), uno organización ultrosecreto de lo que formomos porte como ogentes.

El B.A.T. es olga, aunque na del todo legol, necesoria. Lo época de exploración y colonización de nuevos mundos, que llevo o cobo lo humanidad, suele provocar conflictos de intereses entre persanojes, más a menos paderosos, que tienden a acumular riquezas sin freno.

El último de los problemas aporeció en Shedishon, un ploneta similar o la Tierra de hace siglos, en climatología y característicos geofísicas. El coso es que Shedishon, es tremendamente rico en Echiotone 21, un mineral escoso en otros portes del universo, y por tonta, voliosísimo.



# BAT II

## SIMULACIÓN DE VIDA

Es coma mejor se puede describir «BAT II», un simulador de vido. Toda lo que se os ocurra que horiois narmalmente en una ciudad extraño, podréis hacerlo aquí. Más concretamente en lo ciudad de Romo II, situada en el principol continente de Shedishon, Europa -hosto poro colonizar, las humonos son poco originales con los nombres-. Roma II es uno mezclo algo extraño entre una tecnología futurista y lo orquitectura de la Romo clásico. Incluso existen los gladiadores, o mejor dicho, los technoglds, como se ho venido en llamorles.

Pero bueno, la que estóbomos comentondo es lo sensoción de realoidad que encierro el juego. Tol es osí, que se puede finalizar la oventura por multitud de cominos. Existen algunos concurrentes y otros porolelas, y obsolutamente todos nas pueden llevar o completor nuestro misión sin ningún tipo de problema.

Eso sí, no penséis ni por un momento que dicho trabajo será coser y contar. Estomas en uno ciudad desconocido, con uno cultivo realmente extraño. Sin embargo, y poro echornos uno

monito en las primeros momentas, existe uno persana can la que nos podemas poner en contacto y que nas proporcionoró uno ligero orientoción sobre los posos a seguir. Poro más señas os

diremos que se troto de uno mujer, y muy moja por cierto (jejem!).

El resto yo os lo podéis imoginar... o quizá no. A los coracterísticos típicas de un juego de lo close de «BAT II»,

**«BAT II» se podría definir como un simulador de vida. Esto es debido a la impresionante sensación de realismo que produce al jugar con él.**

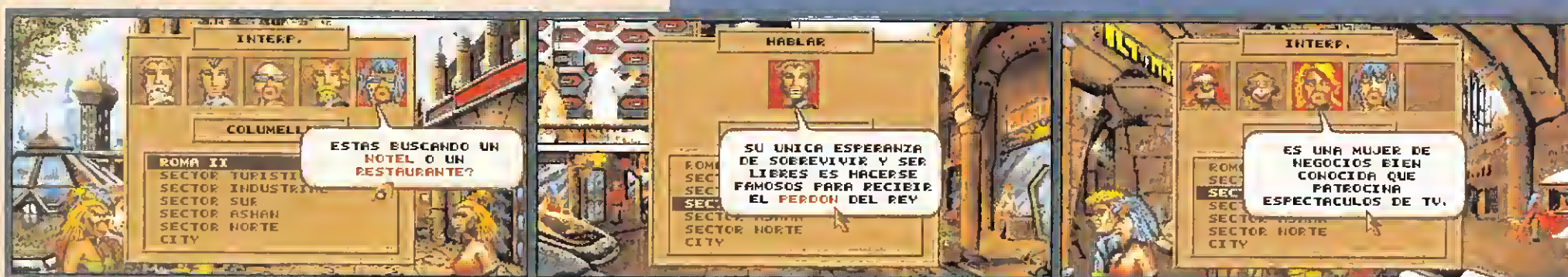
como lo interacción con multitud de personajes, las luchas, lo investigación, a el deombulor par un mopeodo enorme; se unen otros ton curiosos como el pilotor noves espocios y hosto el convertirmos en unos progromodares de primera close. Y es que, coma yo hemos dicha, en este juego se puede hocer prácticomente de toda, incluso divertirmas durante un buen rota en uno solo de móquinos recreativos, can las que se puede gonor un buen puñodo de dinero.

## AMPLÍA TU CÍRCULO DE AMISTADES

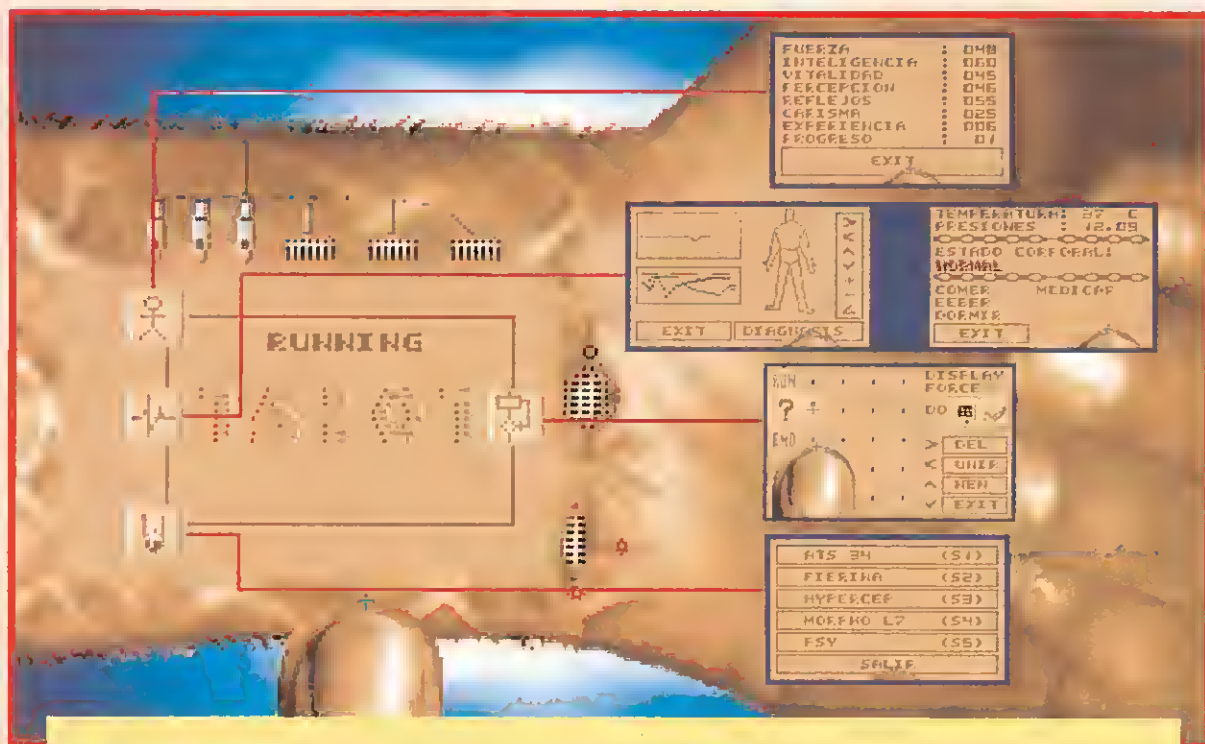
**N**adie dudo de que un juego de este tipo no es no si no existe uno interacción adecuada con el resto de persanojes que pueblan el entorno en el que nos movemos. En general, tendremos a nuestro disposición todas las opciones típicas de comunicación que ya se conocen de otros programas: soludar, preguntar, luchar, reclutar miembros para nuestro grupo, etc.

Todo esto se puede hacer por medio de un sistema bastante sencillo a base de iconos. Asimismo, podremos, oparte de entrar en contacto con estos personajes por los medios comentados, entablor tratos comerciales con los mismos. Si tenemos algún objeto en nuestro poder que deseemos vender, siempre que sea del interés de alguien, podremos hacerlo. Y, como es lógico, la opción inversa de compra, será otra de los posibilidades, siempre que tengamos el dinero suficiente. El comercio es libre en Romo II, y siempre habrá algo interesante a nuestro alcance.

Pero no olvidéis una cosa, los habitantes de Shedishon no son tontos, al menos la mayoría, y si hocemos uso de la opción de robo, que también existe, en un momento na muy adecuado, quizá nos encontremos con alguno sorpreso desagradable. A pesar de todo, no es uno opción desdeñable y en más de una ocasión nos será de lo más útil.







## EL B. O. B.

Nuestra agente, como todos los del BAT, lleva un Biorordenador Orgánica Bidireccional (BOB) en su brazo izquierda. Dicha mecánica, analiza el organismo de nuestro hombre, incluyendo varias aplicaciones interesantes que pueden desde automatizar ciertas actividades vitales, hasta salvar nuestra vida. Cuenta de cuatro funciones principales: Características, Bio, Implantes y Módulo de Programación.

La función "Características" refleja el estado general de nuestra hombre; fuerza, inteligencia, reflejos, etc. La función "Bio" muestra el ritmo cardíaco del agente por medio de un gráfico en el que se observan diversos ítems, y mediante el cual se puede acceder a un programa de diagnóstico.

La función "Implantes" controla las funciones cibernéticas del protagonista, mejorando enormemente sus habilidades. Estas implantes nos harán permanecer despiertos durante largas períodos de tiempo (ATS 34), tener premoniciones de peligros inminentes (PSY)...

El "Módulo de Programación" crea programas informáticos para automatizar actividades mediante un lenguaje de símbolos gráficas. Aunque sea algo difícil crear programas complejos, son tremendamente útiles, por lo que es bastante recomendable. Podemos tener hasta cinco de estos programas funcionando al tiempo.

Los implantes consumen gran cantidad de energía, por ello es aconsejable no sobreutilizarlos, y también son funciones con memoria, es decir, si activamos uno de ellos muchas veces, seguirá en funcionamiento durante gran cantidad de horas.

## ¡PELEA, COBARDE!



Más de una vez, nos veremos obligados a entablar un combate contra alguno de los personajes que circulan por el juego. Podemos librar estas batallas de dos modos: como un combate de estrategia, o como uno de acción.

Los combates de estrategia requieren menos reflejos y más reflexión que los otros. Pero, en ambos casos, existirá una fase de táctica. En esta fase, elegiremos qué miembro de nuestro equipo luchará contra un enemigo determinado.

En los combates estratégicos, la pantalla se divide en dos zonas, una donde visualizaremos a los componentes de nuestro grupo, y otra en la que podremos observar a los contrarios. Todas las características de los personajes se pueden observar claramente definidas. La pelea tiene lugar por medio de un texto y se puede usar, pero solamente en casos extremos, los iconos que nos permiten huir, volver al inventario, o volver a la fase táctica.

En las combates de acción, aparece en la pantalla una zona central en la que se desarrollará la lucha. Podemos usar las armas que llevemos encima, al tiempo que se activarán todos los implantes que deseemos y que pasea nuestro luchador. Los enemigos aparecerán indicados por puntos de mira, y los aliados lo harán rodeados por un rectángulo.

También es posible que nos veamos envueltos en una lucha de gladiadores, en la segunda parte del juego, en la que tendremos que conseguir ser el gladiador más popular y, de este modo, ser perdonados. Estas luchas requieren algo de técnica, habilidad y, también, buenas dosis de suerte.

## NUESTRA OPINIÓN

En general, «BAT II» posee una calidad excelente. Su cuidado diseño, el desarrollo de la acción con un estilo muy parecido a un comic, la estupenda banda sonora, la gran cantidad de opciones a realizar, etc., hacen de él uno de los más interesantes programas que hemos podido ver últimamente.

Quizá tenga un inconveniente, y es su dificultad. Tampoco es que sea del todo imposible acabarlo, sin embargo, no sería, por ejemplo, el juego más indicado para un principiante. Si además tenemos en cuenta la inclusión de acciones como las indicadas de la simulación de vuelo —aunque ésta sí es sencilla—, debemos dar nuestro voto a un juego, original y rico en detalles, que nos hará pasar muy buenos ratos.

F.D.L.

## VIAJAR ES UN PLACER



La peculiar configuración del mundo de «BAT II», nos obligará en diversas ocasiones a utilizar varios medios de transporte. Desde simuladores como el Via Express, una especie de automóvil sin ruedas, hasta el Raeda V6, una nave espacial con la que podremos orbitar por todo el sistema de Shedishan.

Junto a estas líneas podrán observar algunas imágenes de varios de estos simuladores: el Via Express, el Mosquito, el Katatruck y el Raeda V6.

Lo malo de estos transportes es que no son precisamente baratos y, cada vez que tengamos necesidad de usar alguno de ellos, nos veremos obligados a soltar una fuerte suma.

Deberemos tener también en cuenta que, en ocasiones, estos simuladores son de tipo obliga-

torio, es decir, que deberemos pilotarlos nosotros mismos —Katatruck, Shershoyer, Raeda V6—, mientras que otros disponen de la opción de alquilar un piloto o de usarlos en modo automático. De este modo, es mucho más sencillo desplazarse entre los seis sectores que componen Roma II, pero también menos económico.

Eso sí, pruébalo practicar un poquito antes de que vayáis a pilotar, ya que, a pesar de que la conducción en sí de las naves no es complicada, el aterrizaje es algo más lioso. Teniendo en cuenta, además, que deberéis estar familiarizados con el entorno de la ciudad, si no queréis encontrarnos dando vueltas como tontos, la cosa pasa a exigir algo más que habilidad para localizar el sitio al que queremos ir.

**Como buenos agentes secretos que sois, dominaréis las técnicas de vuelo, lucha, estrategia... y utilizaréis todo vuestro ingenio.**





Millenium nas prapane un nueva tipa de juego para nuestros ordenadares. Se trata de una combinación entre aventura gráfica y juega de rol can el que pretenden inaugurar un nueva género dentro de la industria del software de entretenimiento, el de las dramas interactivas.

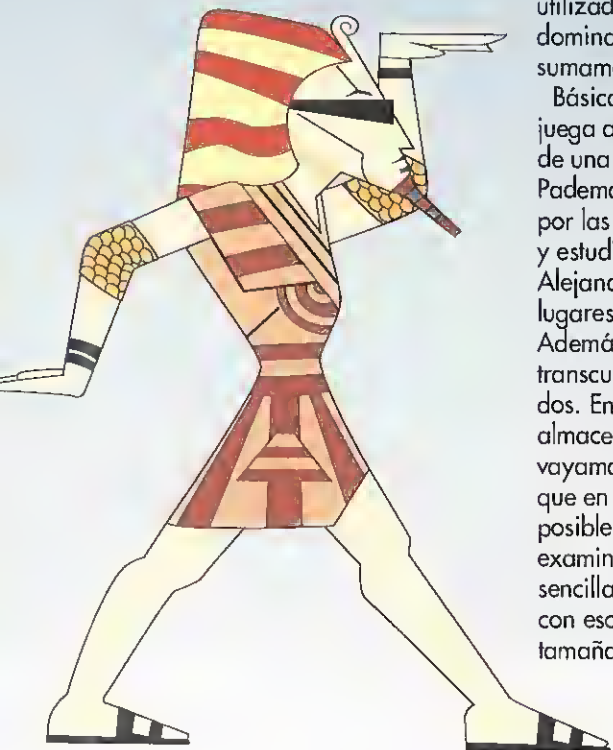
Para estrenarse en este campu, han escagida un argumentu extremadamente sugerente. La historia se desarrolla en la mítica Alejandría de comienzos de sigla en la que destaca su particular ambientación.

- MILLENNIUM
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA
- Aventura / Rol

La aventura comienza cuando un pasajero desciende por la escalerilla del SS Dacia, un transatlántico que cubre la línea regular entre Constantinopla y Alejandría. En ese momento, un joven árabe surge entre la multitud empuñando dos cuchillos y lo apuñala para, después, caer abatido por las balas de los vigilantes del puerto. Al ser alcanzado por los disparos ocurre algo extraño, sus facciones se transforman en las de una especie de reptil.

Nuestro protagonista, otro de los viajeros, se dirige a su alojamiento en el hotel Savoy, donde recibe un mensaje en recepción. A partir de aquí los acontecimientos comienzan a tomar caminos cada vez más complejos. La policía requiere su calabaración para atrapar a la persona que está saqueando tumbas y vendiendo manuscritos en el mercado negro. Pero, pronto aparece un extraño papiro que contiene una profecía sobre el regreso de unas diabólicos dioses primordiales.

La aparición de una misteriosa criatura que se apodera del manuscrito, precipita la situación. La que parecía un caso de venta y tráfico de drogas, se convierte en una carrera contra reloj para detener una ceremonia que puede suponer el fin del mundo y el regreso de las seres que esperan tras el umbral.



#### UNA ESTUPENDA AMBIENTACIÓN

La historia de «Daughter of Serpents» se apaya en la obra de H. P. Lovecraft. Este escritor de historias de terror vivió a principios de siglo y creó los denominados «Mitos de Cthulhu», una estructura más o menos organizada en la que se habla de unos dioses primordiales que dominaron el mundo hace millones de años y fueron luego expulsados. Desde entonces, esperan detrás del umbral a que llegue el momento adecuado y las servidumbres que hay en la Tierra pronuncien los canjuros que los llevarán a reinar donde ahora gobiernan los hombres. El argumento del programa es original, no está sacado directamente de ningún cuento de Lovecraft, pero sí utiliza algunos de los nombres y conceptos de los Mitos.

Contando con un argumento tan interesante, los creadores del juego han desarrollado un nuevo interfaz gráfico manejado totalmente por la que han denominado moviconos, es decir, iconos que modifican el aspecto normal del puntero del ratón e indican, por el mero hecho de señalar a un objeto, personaje o una esquina determinada de la pantalla, la acción a realizar. Con el ratón podemos, también, seleccionar secciones de texto en las conversaciones que desarrollemos con otros personajes y tomar decisiones. Este sistema resulta, al comienzo, algo confuso ya que no se parece al de ningún programa que hayamos utilizado antes. Pero una vez dominado, resulta ser sumamente sencillo e intuitivo.

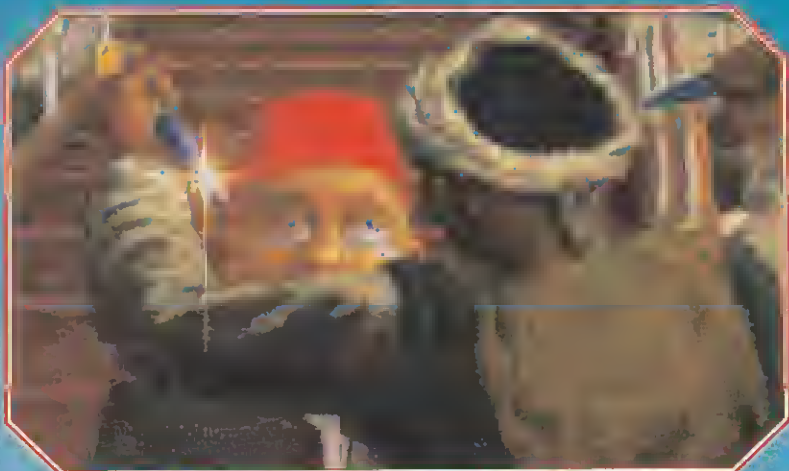
Básicamente, el transcurso del juego abedece a las esquemas de una aventura gráfica. Podemos movernos libremente por las diferentes salas del hotel y estudiar un mapa de Alejandría para seleccionar los lugares que queramos visitar. Además de la pantalla en la que transcurre la acción hay otras dos. En una de ellas se almacenan los objetos que vayamos recogiendo, mientras que en la otra es donde es posible manipularlos y examinarlos. Los gráficos son sencillamente impresionantes, con escenas animadas de gran tamaño y algunas pantallas en

# DAUGHTER OF SERPENTS



## LA PROFECÍA DEL FIN DEL MUNDO





A la llegada a la ciudad de Alejandria, seremos testigos de excepción de un asesinato. Nada raro en estos parajes, sino fuera por la naturaleza del criminal.



El museo es uno de los lugares más interesantes del juego. Antiguos faraones volverán a la vida delante de nuestras mismísimas narices. Cuidado con asustarse.

**Si se celebra la ceremonia, que hará regresar a los seres que esperan tras el umbral, el fin de la humanidad estará cerca.**



Aunque la versión sobre la que hemos trabajado es la original en inglés, en breve será comercializada en nuestro país el programa en castellano.



Parece mentira que esta bella señorita pertenezca a una red de traficantes. Desemascararla será nuestro principal objetivo en «Daughter of Serpents».

#### UN DESARROLLO AUTOMÁTICO

A pesar de todos estos elementos, algo falla con «Daughter of serpents». Después de jugarlo detalladamente y completarlo, y siendo como somos fanáticos de las aventuras gráficas, nos hemos quedado un poco desilusionados. Y es, básicamente, por dos aspectos. El juego resulta demasiado breve y fácil; además, la mayor parte de su desarrollo es automático.

No existen, en este programa, los típicos «puzzles» tan clásicos en las aventuras y en algunos juegos de rol. Las acciones se suceden de una manera casi encadenada, apenas tenemos que tomar decisiones y no hay momentos en los que poner a prueba nuestra inteligencia. En muchas ocasiones, el programa se reduce a una serie de interminables conversaciones en las que tomamos un papel muy poco activo, y una vez conocida la mecánica del juego podemos resolver el programa completo en menos de media hora. Es cierto que, al terminar el programa, tenemos la posibilidad de volver a jugar con un personaje diferente sabiendo que la acción será muy distinta. Sin embargo, las variaciones no son tan sustanciales como para atraer al jugador que ya ha completado la aventura con un personaje determinado.

Millenium ha creado un producto técnicamente irreprochable y espectacular. Ha tomado una historia que solamente podemos calificar de fascinante y ha creado con ella una verdadera película para ordenador. Pero ha descuidado la jugabilidad, pues parece haber sido diseñada para ver más que para jugar.

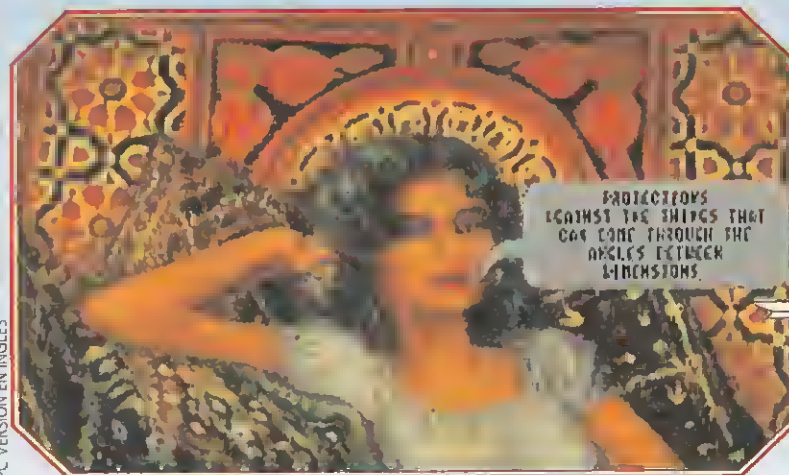
P.J.R.



A pesar de encontrarnos a principios de siglo XX, nuestra residencia quedará fijada en este majestuoso hotel. Disfrutadlo, porque lo bueno siempre dura poco.



Un extraño objeto, será el causante de muchos quebraderos de cabeza. Dependiendo de la profesión que hayamos elegido, lo resolveremos con más facilidad.



Pedir ayuda en algunos momentos del juego, resultará imprescindible para no quedarse atascados. Algo, por otra parte, difícil de que ocurra con este programa.



La gran calidad gráfica hace que la gran sencillez en el desarrollo se vea en parte reducida.

alta resolución, también, la banda sonora ofrece una estupenda ambientación a cada una de las escenas.

Uno de los puntos más destacados del programa es su flexibilidad. Es cierto que existe una trama argumental básica, pero puede sufrir infinitas variaciones en función, no solamente de nuestras decisiones,

sino del personaje elegido para realizarlas. En efecto, «Daughter of Serpents» contiene seis personajes pregenerados pero, además cuenta con un potente diseñador con el que crear un aventurero a nuestra medida. En el diseñador es donde decidimos si queremos que nuestro personaje sea viajero, egiptólogo, detective,

investigador privado, ocultista o místico. Dentro de cada categoría podemos escoger entre varias habilidades diferentes. Éstas, podrán hacer que nuestro personaje obtenga información de personas o cosas que para otros no tendrían ninguna utilidad; o que la aventura tome caminos diferentes a partir de un suceso determinado.





# NO HAY NADA MEGA

## BASICA



**17.600** PTS.  
+IVA

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

## SONIC PACK



**19.900** PTS.  
+IVA

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendida



# MÁS GRANDE DRIVE

## MEGA PACK



**24.690** PTS.  
+IVA

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!.  
**MEGA DRIVE brilla a lo grande.**

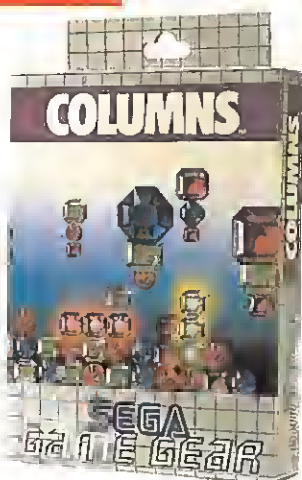
la del Mundo

# SEGA



# GAME NO HAY NADA

## BASICA



**17.600** PTS.  
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola  
GAME GEAR y el videojuego  
COLUMNS.

## PLUS



**20.265** PTS.  
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola  
GAME GEAR, adaptador de corrien-  
te y el videojuego SONIC.

La Consola de Videojuegos Portátil Conver



# GEAR MAS COMPLETO



**La Consola portátil más  
alucinante que existe, ahora puede ser tuya  
comprándotela a medida.  
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que  
mejor te siente para entrar en la aventura.  
¡Verás como te pega!.  
Además la puedes convertir en TV con un sencillo  
adaptador.  
No hay nada más completo.**

**Convertible en TV**

# SEGA



# PhotoFinish

**PhotoFinish**  
ANAYA  
MULTIMEDIA  
ZSoft

Si pensáis que  
«PhotoFinish» es tan sólo  
uno de tantos programas  
de dibujo existentes en  
el mercado, sin duda os  
equivocáis. Porque,  
aparte de poder crear  
con él las más  
sofisticadas

pantallas gracias a sus  
herramientas de dibujo, la verdadera  
potencia de este programa se demuestra a la hora

de retacar, ecualizar y modificar imágenes creadas con otros  
programas o capturadas desde un escáner.

**T**

enemos entre mo-  
nos un progra-  
ma puramente  
profesional, en-  
focado a conse-  
guir imágenes de  
alta calidad en  
nuestros PCs. En el que  
odemás, su facilidad de manejo,  
a partir del entorno Windows, lo  
hace recomendable a cualquier  
usuario, por muy poco experien-  
tado que esté. Vamos a ver de lo  
que es capaz este nuevo progra-  
ma de tratamiento profesional de  
lo imagen.

Como ya hemos dicho en la in-  
troducción, el manejo de «PhotoFi-  
nish» es muy sencillo, ya que al co-  
rrer bajo Windows, todo lo que  
tenemos que hacer es mover el ra-  
tón hacia los menús para ver todas  
las opciones que nos ofrece el pro-  
grama. Nada más empezar, vere-  
mos que nuestro «ambiente de tra-  
bajo» está dividido en varios  
apartados: lo borro de menús  
principales en la parte superior de  
la pantalla, y tres ventanas inde-  
pendientes que corresponden a lo  
cojo de herramientas, a lo poletto y  
a otra pequeña destinada a defi-  
nir lo onchuro de nuestro pincel.  
Todos estos elementos los podemos  
reorganizar o nuestro gusto para  
personalizar nuestro escritorio.

## TODOS LOS MENÚS

Como todo buen programa que  
se precie, «PhotoFinish» dispone  
de unos menús principales que  
contienen todas las funciones dis-  
ponibles. Nada mejor para cono-  
cer todos los posibilidades que se  
nos ofrecen, que ir examinando  
uno por uno el contenido de estos  
menús.

El menú «Archivo» es el prime-  
ro de la lista, y en él se ocultan  
las opciones clásicas y necesari-  
as para empezar a trabajar,  
abrir archivos, cerrarlos y sal-  
varlos. Asimismo se incluyen los  
comandos que nos permiten es-  
pecificar nuestro impresora y es-  
cáner. Este último dispone a su  
vez de un submenú destinado a  
controlar la entrada de imáge-  
nes mediante este dispositivo,  
donde podemos configurarlo, le-  
er y releer las imágenes, o re-  
memorar los errores que hayamos  
cometido al escanearlos.

Como última opción del menú,  
nos encontramos, ¡cómo no!, la  
de salir del programa. Pero una  
vez hayamos abierto cualquier  
imagen, éste entrará a formar  
parte de este menú «Archivo» si  
lo deseamos, lo que significa  
que si estamos trabajando en el  
retoque de uno en particular,  
siempre lo tendremos disponible  
en este menú, aunque hoyamos  
abandonado el programa.

El siguiente menú principal es  
quizá el más importante de to-  
dos. Se llama «Edición» y, como  
os podréis imaginar, contiene  
las funciones necesarias para  
hacer casi de todo con cualquier  
imagen. Aparte de los coman-  
dos clásicos de deshacer, cortar,  
copiar, borrar, pegar, etc., exis-  
ten otros tres submenús mucho  
más novedosos e interesantes. El  
primero de ellos se reconoce con  
el nombre de «Convertir a...» y  
sirve para convertir cualquier  
imagen a uno de los cuatro mo-  
dos de color que soporta el pro-  
grama: blanco y negro, 256 co-  
lores, color de 24 bits y gama de  
grises. El segundo, merece un  
punto y aparte.

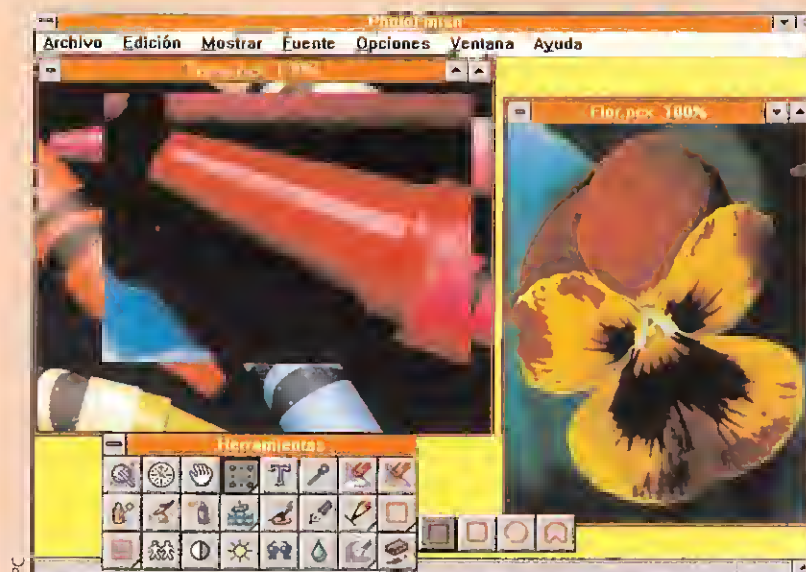
## FILTROS DE IMAGEN Y DEMÁS EFECTOS

Este submenú nos permite apli-  
car filtros a las imágenes, consi-  
guiendo resultados absolutamen-  
te sorprendentes. Podemos  
añadir ruido, difuminar, contro-  
lar el brillo y el contraste, mani-  
pular el mapa de color-grises,  
dispersar cualquier zona del di-  
bujo en cuestión, aplicar efecto  
de mosaico, limpiar la imagen o  
resaltar determinados áreas.  
Mención especial merecen algu-  
nos efectos como el de relieve.  
Este convierte, por ejemplo, la  
foto de alguna bella joven, en un  
rostro esculpido en arena de una  
definición realmente oscura.  
Así es también el resultado del  
efecto de movimiento, difumi-  
nando los bordes de la imagen  
como si de un instante en  
pleno movimiento se tratara. De-  
tectar bordes y Ecualizador (uno  
de las funciones más potentes)  
son los últimos efectos profesio-  
nales de imagen que nos reserva  
el menú «Filtro».

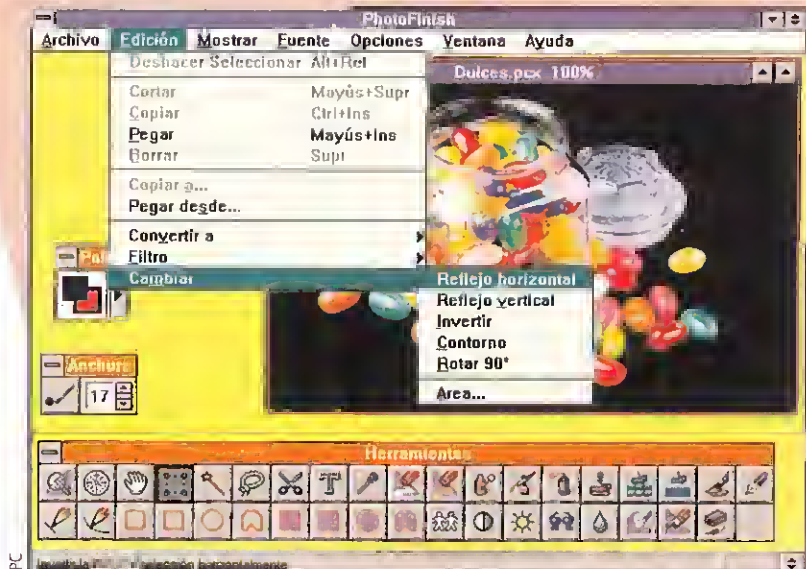
Nos queda solamente el sub-  
menú Cambiar dentro de «Edi-  
ción». Contiene efectos del tipo  
reflejo horizontal o vertical, in-  
vertir, borrar contorno, rotar, y  
redefinir el área total de la ima-  
gen o el dibujo.

## SIGUEN LAS OPCIONES

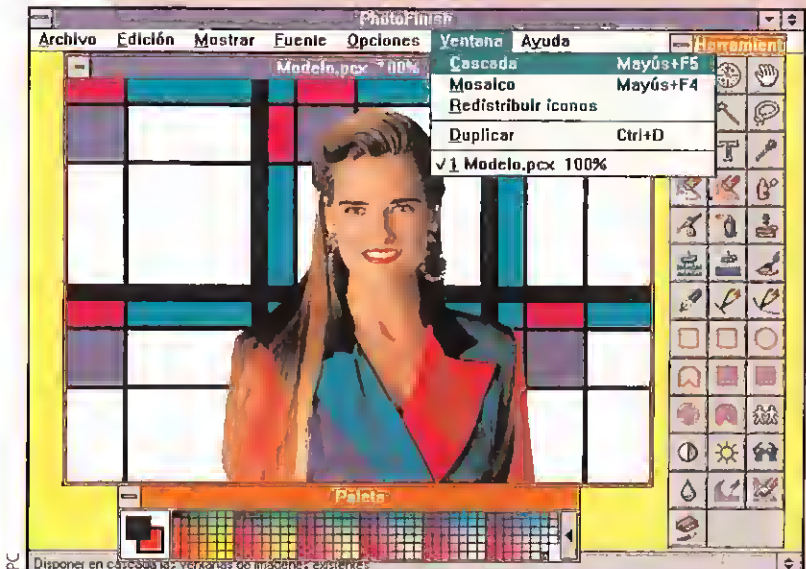
«Mostrar» es el nombre del si-  
guiente menú principal, y se di-  
vide en dos apartados. Uno des-  
tinado a controlar el potente  
efecto de Zoom y definirlo a  
nuestro gusto, y otro con varios  
opciones que nos permiten orga-  
nizar el área de trabajo, mos-



En la caja de herramientas existen varios grupos de elementos que contienen uti-  
lidades aplicables en casos similares.



Podemos reflejar las imágenes vertical, horizontal y diagonalmente, así como ro-  
tadas y modificar su área total.



Podemos organizar las ventanas como queramos gracias a uno de los menús prin-  
cipales de «PhotoFinish».

trando u ocultando ventanas, así  
como ver cualquier pantalla en  
su totalidad.

Si estabais pensando en intro-  
ducir texto en vuestros dibujos o  
pantallas, el siguiente menú os

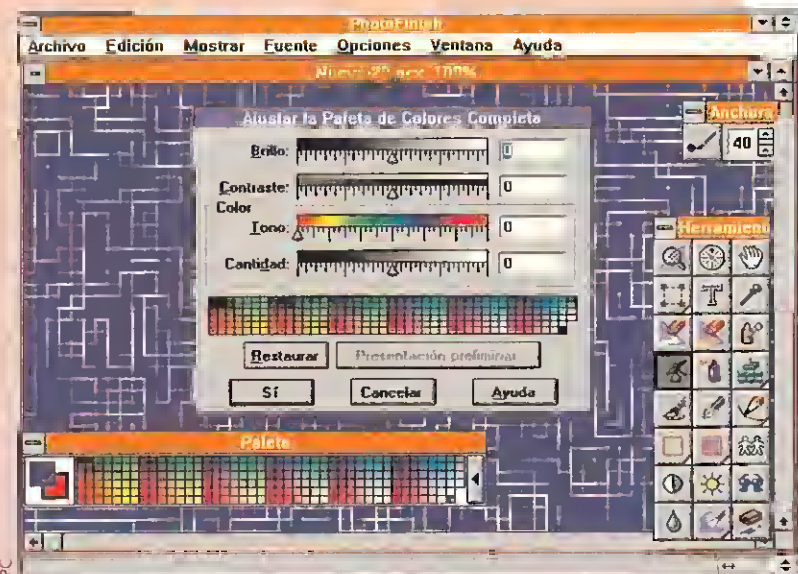
lo pone fácil. Por eso se llama  
«Fuente», e incluye multitud de  
tipos de letra, de los que pode-  
mos tener seleccionados cuatro  
o lo vez, para utilizarlos en cual-  
quier momento.





Presentar Índice de Ayuda on-line con los diversos tópicos

Dadas las enormes posibilidades de este «PhotoFinish», el programa de dibujo incluye una completísima ayuda donde se puede encontrar cualquier tema relacionado con él. Algo muy útil para los conocedores de este tipo de aplicaciones.



Tenemos un completo control sobre nuestra paleta. Podemos ajustar toda la gama de colores disponibles a nuestro gusto.



La fotografía de una hermosa joven a la que se le han aplicado tres sorprendentes efectos de filtro: relieve, detectar bordes y mosaico.

Pera aún queden más casos, porque el siguiente menú, de nombre «Opciones», engloba una serie de comandos de variada utilidad. Con ellos podemos cambiar el estilo y tipo de pin-

cel, la tolerancia de color, el tipo de gradiente, así como acceder a la paleta y o las texturas, estas últimas de gran calidad.

Y así llegamos a los dos últimos menús que son el de «Ven-

tana», con el que modificaremos o duplicaremos lo ventono activo y, ¡cómo no!, lo socorrido «Ayuda», muy completo, en lo que se podrá encontrar cualquier término o procedimiento relacionado con el programa.

## LAS HERRAMIENTAS DE DIBUJO, RETOQUE Y EFECTOS

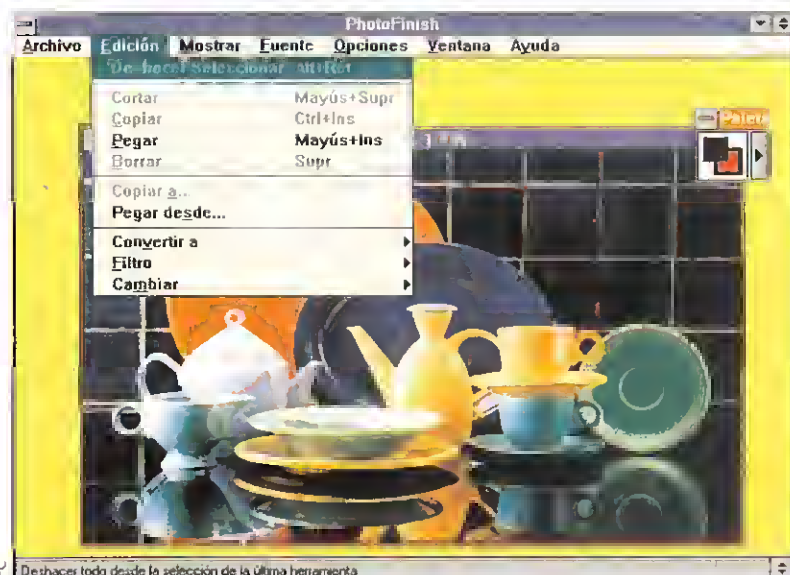
Todo eso está muy bien, pero ¿qué poso con el dibujo? Pues que disponemos de una completa caja de herramientas, uno poletto y uno ventono por el oncho de pincel de dibujo.

En lo coja de herramientas, que podemos estructurar a nuestra ontojo en las filas y columnas que queramos, las encantramos de cuatro tipos: las de visualización, los de selección, los de pintura y los de retoque.

Las herramientas de visualización son el Zoom; el localizador, que muestra el área seleccionada de todos los ventonos que contienen los misma imágenes; y la mano, que sirve poro maver la imagen vertical, horizontal o diagonalmente. Las de selección son: la caja de efectos, para definir áreas rectangulares; la varita mágica, con lo que se definen zonas con colores semejantes; el lazo, para definir áreas a mano alzada; y las tijeras, para recortar superficies poligonales. Por su parte, las herramientas de retoque constan de pinceles de contraste, brillo, tinte, difuminado y resaltado, además de un spray mezclador.

Entrando de lleno en las herramientas de pintura, tenemos de todo. Líneos rectos y curvas; círculos y elipses rellenos o huecos;

**Tenemos entre manos un programa puramente profesional, enfocado a conseguir imágenes de gran calidad en nuestros PCs.**



El menú principal bajo el nombre de «Edición», con todas sus opciones al completo, se superpone a una imagen de gran calidad.

cojos normales, redondeados y poligonos rellenos o huecos; borrador normal o de un color; pincel; pluma; espray; aerógrafo; y rodillos simples o de textura, por solo mencioner algunos.

## LA PALETA Y LA VENTANA DE ANCHURA DE DIBUJO

Par supuesto, no hoy que olvidarse de los colores. Como yo hemos opuntado, podemos crear o manipular imágenes que von desde el blanco y negro, hosto los colores en 24 bits de altísima calidad. Encantramos todas estas calares en la ventono de lo poletto, que además se puede controlar poro ohorrer espacio en nuestra escritorio, masitrando sólo el collar primario y secundario que estén activos. Por medio de ello, podemos crear nuestros calares o gradientes, además de acandicionarlo o los imágenes generadas en otro programa o captuorados desde escóner.

Existe también atra pequeña ventana con el dibujo de un pincel, mediante la cual podemos definir en cualquier momento la anchura de nuestro dibujo, sin recurrir a ningún otro menú. Más comodidad, imposible.

## CONSIDERACIONES FINALES

Quedan muchas cosas en el tintera (a en las teclas, que son otros tiempos), pero creemos importante enumerar los formatos de imagen con los que trabaja este «PhotoFinish». Estos son: Bitmaps (.BMP), MS Paint (.MSP), Targa (.TGA), Tiff (.TIF), imágenes ZSoft (.PCX) y .GIF. Además, no queremos dejar de

mencionar que, oporte del programa principal, «PhotoFinish» viene ocompoñodo de atras pequeños programas como un captuorador de pontollos y otros destinados o ofrecernos información inmediato de cualquier imagen.

A modo de conclusión, decir que este «PhotoFinish» es un potentísimo programa de dibujo enfocado al trotamiento profesional de la imagen, consiguiendo una calidad digno de elogio en lo mayorío de sus funciones. Además, lo inclusión de efectos especiales nunca vistas, refuerzo su atractivo poro los codo vez más oficionados o lo imagen por ordenador o través del PC.

El única punta negativo, aunque muy lógico en este tipo de programas profesionales, es lo exigencia de memoria y configuración del programa. Los usuarios que se encuentren bajo la borrrero de los 386, podrán disfrutar de este «PhotoFinish» o medias, debida o los eternos esperas ante cualquier apercación o ol fatídico aviso de «memoria insuficiente».

F. J. R.

## FICHA TÉCNICA

- Compañía: ZETA SOFT
- Disponible: PC WINDOWS
- T. Gráficas: VGA
- Tipo: TRATAMIENTO DE IMÁGENES
- Distribuidor: ANAYA MULTIMEDIA
- P.V.P. Recomendado: 27600 pesetas



# TECNO *Mamá*

## PHOTO CD PORTÁTIL

**A**unque hace muy poco que están disponibles en el mercado las primeras unidades de Photo CD de Kodak ya se está preparando un nuevo modelo que saldrá a la venta antes del verano y que será completamente portátil. El CD PCD 880 mide lo que un cuaderno y funciona a través de un adaptador de corriente alterna para la red doméstica, o una batería recargable de níquel-cadmio similar a la de las cámaras de video.

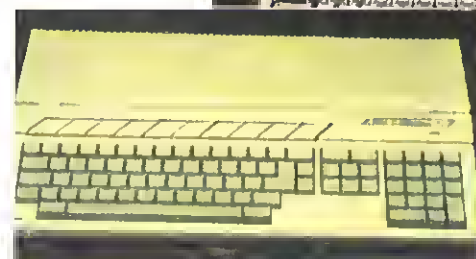
Este modelo ofrece, por supuesto, la misma calidad de reproducción de imágenes que sus hermanos mayores. Además, posee diferentes salidas para radio frecuencia, euroconector, S VHS y video compuesto. Otra de las características del PCD 880 es su compatibilidad con CD de audio y la posibilidad de funcionar como reproductor portátil de discos compactos de música. Entre las prestaciones que ofrece se encuentran: exploración de imágenes completas y búsqueda automática de música, control de volumen de auriculares incorporado, mando a distancia y, por último, un sistema de selección de imágenes favoritas denominado PFS.

(Más información: 91 626 71 00)

## LA GUERRA DE LOS 32 BITS

**T**anto Commodore como Atari tienen ya listos el relevo de sus modelos Amiga y ST. Commodore será quien comience la batalla durante este mes con el lanzamiento del Amiga 1200. Este ordenador, de apariencia similar al A 600, aunque esta vez con teclado numérico, incorpora un procesador 68E020 de 32 bits a 14 Mhz dos megas de RAM y un disco duro en los modelos HD que al usar un interfaz IDE se puede colocar estándar y de cualquier capacidad. Amiga 1200 lleva un juego de chips AA (Advanced Amiga) que permiten trabajar con 256 colores de una paleta de dieciséis millones. Hay, también, en este ordenador, varios modos mejorados de vídeo entre los que se incluye un nuevo HAM con 256.000 colores simultáneos en pantalla. La versión 3 del Wokbench también acompaña al Amiga 1200 permitiendo muchas nuevas funciones. En principio, se asegura compatibilidad con los juegos diseñados para los modelos anteriores, aunque para usar las nuevas ventajas los programas tendrán que estar preparados para ello.

Por su parte, Atari prepara el Falcon 030 que incluye un procesador MC68030; dos megas de RAM; zócalo para procesador Intel 80386 u 80486 para ejecutar aplicaciones PC; disquetera de alta densidad de 1.44 megas de capacidad; disco duro a partir de 62 megabytes como opción; salida MIDI; nueva versión 4 en ROM del TOS, sistema operativo



exclusivo de Atari; y resoluciones de pantalla desde 320x200 en 16 colores hasta 768x480 con

65536 colores disponibles en la paleta.

Como veis la batalla acaba de comenzar y las armas de los dos contendientes están ya dispuestas. El resto es una decisión solamente vuestra.

(Más información: COMMODORE 91 320 37 67 e IBERCOMP 971 45 66 42)

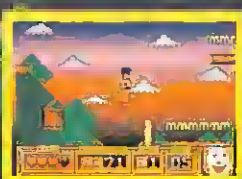
## 2 BUENOS CHICOS, 1 EXCELENTE JUEGO

Disponible en  
PC y Amiga

# McDonaldland™



ERBE SOFTWARE  
C/ Serrana, 240  
28016 Madrid  
Tel: (91) 458 16 58  
Fax: (91) 563 46 41



Cuando el HAMBURLAR™ se escapa con la bolsa mágica de RONALD™ los M.C. KIDS, MICK™ Y MACK™ llegan en su ayuda, pero no podrán completar la misión solos, necesitarán que tú les ayudes.

Deberás buscar al HAMBURLAR™ errante que se encuentra escondido en uno de los países. ¿Te parece fácil? Quizás, pero no lo será tanto ya que GOFORIT™, DRAGGIE™, GNASH™ y sus amigos esperan escondidos para arruinar tus planes.

## UN TELÉFONO PARA IR AL CINE

**E**l nuevo modelo de teléfono de Motorola, una de las empresas líderes en el mercado de unidades portátiles, incluye una opción que resulta muy interesante. Sobre todo para quien tiene que estar en línea directa con su trabajo a todas las horas del día.

Seguro que alguna vez habéis estado en el cine o en el teatro y habéis escuchado el molesto "ring-ring" de un portátil llamando a su dueño insistentemente. Y seguro que el timbre ha sonado en el momento culminante de la película. Pues, con el Motorola MicroTAC Ultra Lite no volveréis a desear estrellar el aparatito de marra en la cabeza de su propietario. Posee una opción especial en la que el teléfono solamente vibra sin molestar a nadie excepto a aquel que lo lleva en su bolsillo. Además, este modelo es uno de los más ligeros que existen y lleva todos los adelantos técnicos que están haciendo que la telefonía móvil cada vez crezca más y más.



## EL "GUINNESS" EN FAX



**E**l nuevo fax PF 1 de Ricoh ha entrado de lleno en el conocido libro Guinness de los records como el modelo de facsímil más pequeño del mundo. Este fax ha sido diseñado

para completar los sistemas de telefonía móvil para automóviles. Su funcionamiento es a base de una batería recargable con autonomía para permitir hasta 34 hojas de tamaño DIN A4 desde fuera de su base. Tiene un peso de dos kilos y medio y su velocidad de transmisión es de 34 segundos por página. El PF 1 posee, además, un interfaz que permite conectarlo al teléfono del coche. Ahora ya no hay excusa alguna para no enviar un fax desde vuestro automóvil.

(Más información: 93 323 67 31)



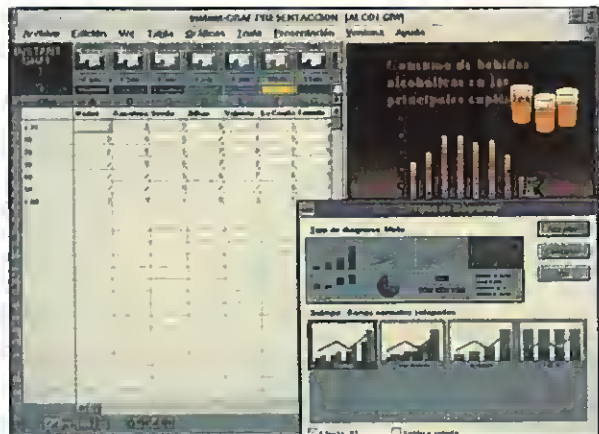
# ALMACENAMIENTO MASIVO PARA AMIGA

Usar el ordenador Amiga de Commodore en aplicaciones de vídeo o similares implica la necesidad de poseer unidades de almacenamiento que sobrepasen la capacidad de un disco duro estándar. La solución a todos estos problemas nos la proporciona la empresa americana GVP. Ésta presenta unidades de diferentes tipos y capacidades en las que guardar los enormes ficheros generados por los programas profesionales. El sistema SII R5500 de cartuchos removibles de Ricoh permite 48 megabytes almacenados en pequeñas unidades que se pueden archivar en cualquier biblioteca sin ocupar demasiado espacio. Para los que necesiten mayor capacidad, está pensado el SII MO9200E/600. Con tecnología, asimismo proporcionada por Ricoh, cada uno de los discos magneto-ópticos de este periférico son capaces de contener 600 megabytes de información. En tercer lugar, y pensado para bibliotecas de datos en las que la más importante sea la capacidad y no el tiempo de acceso a los datos, la solución pasa por un "streamer" IMPACT WT-150 con 150 megabytes de capacidad en cada cinta. GVP completa su

gama de productos con una tarjeta SCSI con posibilidades de controlar cada uno de estos periféricos con una elevada velocidad de transferencia.  
(Más información: 988 75 11 80)



## "PRESENTACIONES" BAJO WINDOWS



Presentar los resultados económicos de nuestra empresa, mostrar nuestros productos a hacer una galería automática con las pantallas capturadas de nuestro videojuego favorito, o con las fotografías escaneadas de nuestra familia, es sólo unas cuantas utilidades en las que podemos emplear cualquier programa del mercado para crear presentaciones.

«Instant Graf Presentación para Windows» es un programa distribuido por Anaya Multimedia que permite crear presentaciones con un estilo totalmente profesional y de una forma muy fácil.

«Presentación» dispone de 45 tipos diferentes de gráficos; efectos tridimensionales; control independiente de tipografías; colores, tamaños e imágenes; paleta de 256 colores; importación y exportación de todos los formatos gráficos más conocidos; montajes de diapositivas con 25 efectos de transición; y, como añadido, soporte técnico por parte de los especialistas de Anaya con línea telefónica durante diez horas al día y fax durante las 24. ¿Quién da más?

(Más información: 91 320 01 19)



## ENTERTAINMENT PACK VERSIÓN 4



Microsoft ha lanzado al mercado español la versión número cuatro de su popular paquete de juegos diseñados para funcionar bajo Windows. El "pack" incluye: «Chip's Challenge», un juego que os resultará conocido a los lectores de la revista y que pondrá vuestra paciencia a prueba. En él tendréis que encontrar la salida de laberintos plagados de trampas y enemigos. «Jezzball» y «Maxwell's Maniac», creados por el diseñador del «Tetris». «Go figure», una carrera contra reloj para solucionar ecuaciones matemáticas. Un «Ajedrez» con varios niveles de dificultad. «Tic Tac Drop». Y, por último, «Dr. Black Jack», un programa de cartas para los aficionados a los juegos de azar con el que es posible entrenarse, si vuestra intención es haceros ricos en el casino. Windows se hace cada vez más divertido.

(Más información: 91 308 43 15)

## LIBROS

### APLICACIONES

#### DBASE III PLUS



176 Págs.

874 Ptas.

«dBase» es una utilidad conocida por los usuarios de ordenadores personales. Esta guía sirve de ayuda para una primera toma de contacto con el programa.

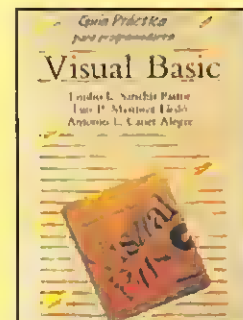
Está estructurada en diez lecciones, a través de las que se aprenden conceptos básicos. Cada una, incluye ejemplos prácticos que contribuyen a una mejor comprensión de los temas tratados. También, recuerda, mediante anotaciones, los conceptos más importantes de cada una de las partes en que se subdividen los temas.

Sin embargo, a veces pierde claridad al comentar difusamente algunos conceptos, pues pretende abarcar en poco espacio demasiados contenidos.

Julián Martínez Valera \*\*  
Anaya Multimedia Nivel «I»

### LENGUAJES

#### VISUAL BASIC



183 Págs.

1341 Ptas.

«Visual Basic» no es un lenguaje, según se entiende el término habitualmente. Es una herramienta que permite crear procedimientos bajo Windows. Su principal ventaja es que permite crear el código de modo casi instintivo.

Comienza por una descripción básica de la programación en entorno Windows, para pasar a la de «Visual Basic». Desarrolla su contenido de un modo correcto y sencillo, así el programador experimentado puede hallar respuesta a cualquier duda fácilmente.

Describe comandos y funciones, analizando códigos de supuestos de programación que facilitan la labor de enseñanza-aprendizaje.

E. P. Sanchis, L. P. Martínez, A. E. Canet Alegre \*\*\*  
Anaya Multimedia Nivel «C»

### AUTOEDICIÓN

#### 101 SOLUCIONES DE DISEÑO PARA AUTOEDITORES



281 Págs.

2995 Ptas.

«Si tus diseños no acaban de convencerte... aquí encontrarás ayuda». Así reza un frase de este volumen, ideado para profesionales de la autoedición.

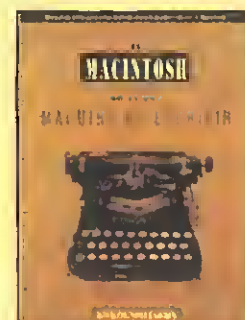
Partiendo de los conceptos más básicos, el libro ofrece una serie de consejos. Con ellos, se pueden perfeccionar esos detalles que mejoran la presentación de cualquier diseño gráfico. Expone información sobre el proceso de creación de boletines, catálogos, currículos, anuncios, cartas, etc., a través de 101 ejemplos del estilo "antes" y "después".

Respetando en todo momento el diseño del original, la traducción del libro es rigurosa y amena. Así, se convierte en una herramienta muy útil y casi inigualable.

Rager C. Parker \*\*\*  
Página Una Nivel «C»

### AUTOEDICIÓN

#### EL MACINTOSH NO ES UNA MAQUINA DE ESCRIBIR



68 Págs.

1495 Ptas.

Un libro de lectura tan amena como divertida. «El Macintosh no es una máquina de escribir» es todo un hallazgo en el campo de la autoedición.

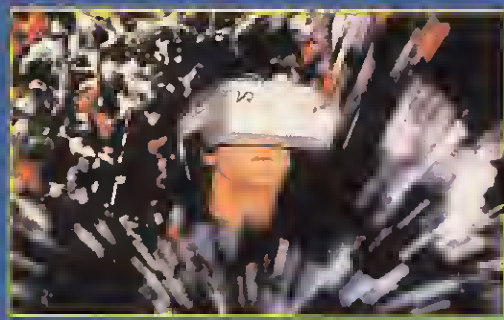
Más que una mera ayuda, se convierte en un auténtico manual de estilo para todos los usuarios de Mac. Ofrece explicaciones, consejos y técnicas sobre casi todo lo que se puede hacer en un texto con una de estas máquinas, incluyendo numerosos y atractivos ejemplos.

La autora hace gala de un enorme sentido del humor en cada uno de los capítulos, de manera que ayuda tanto a la comprensión como a la lectura. En definitiva, es una pequeña joya imprescindible para todo el mundo.

Rabin Williams \*\*\*\*  
Página Una Nivel «I»



# YO NEXUS 7



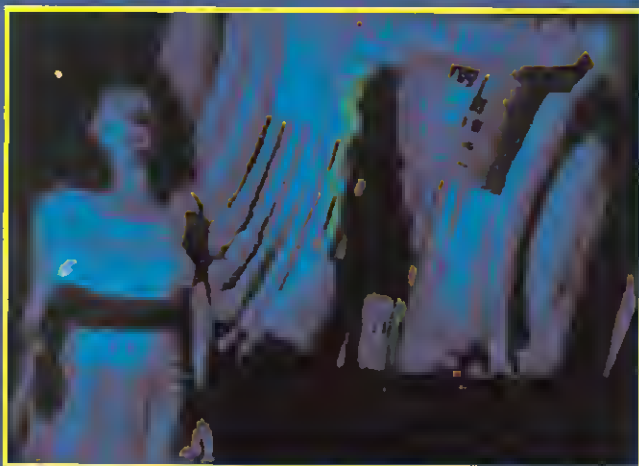
## REAL Y VIRTUAL COMO LA VIDA MISMA

**E**n 1895, los hermanos Lumière inventan el cinematógrafo. Los asistentes a una de sus primeras proyecciones cinematográficas llamada "La Lacamotora" salían espantados de la sala donde se proyectaba la película, ante el temor de que aquella enorme máquina de tren que parecía acercarse desde la pantalla, se les viniese encima. No hay duda alguna, de que si en aquella vieja proyección se hubieran utilizado las actuales técnicas de Infografía y Realidad Virtual, lo 'Vieja Lacamotora' habría aplastado de una sala pasada hasta las carbatas y sambreras de los espectadores allí presentes, dejándolas pegadas al suelo como figuritas recortables de papel.

Bromos o un lodo, esta breve introducción sugiere que nos hogamos uno ídeo de cómo todo ha evolucionado -en concreto lo tecnología-, desde oquel 1895 hasta nuestro 1993.

Yo. Yo sé, ¿y qué tiene esto de extraño? No. No. No de extraño poro "nosotros". Pero si lo hubiese tenido poro nuestros onteposodos. Me explico: Está claro que el ser humano ha evolucionado y con él todo el entorno, pero ¿tenemos consciencia de ese "poso ogigontado evolutivo"? A veces es interesante situarse mentalmente como "observador sorprendido" con los cosas con los que estamos familiarizados o diorio; es decir: intentar ver los cosas que conocemos de sobro, como si fuese la primera vez que los vemos. Esto produce un efecto curioso. Un vídeo, el mundo o distorcio, el televisor en color ... ¿Comprendéis?

Estamos rodeados de inventos "mágicos" o los que apenas damos mayor importancia. Y esto es porque han crecido "con nosotros", nos "conocemos" desde "nuestro" siempre. Por la tonto, desde este punto de visto, no es tan difícil comprender el "osombro" del público de lo "locomotora" de hace 200 años. Tol vez ellos sintieron lo mismo que hoy sentimos nosotros cuando contemplamos boquiabiertos o un Terminator 2 fundirse en un brillante líquido poliponte, o cuando vemos los increíbles "metamorfosis" del vídeo «Block or White» de Mr. Jackson o los del spat del rizador de pelo "Braun-Style" que emiten con frecuencia en el MTV británico. Sí. Supongo que serían sensaciones muy parecidas.



Tomblén supongo que estaremos de acuerdo en que lo Infografía y lo Realidad Virtual -ohora en expansión voraz- es uno de los mejores descubrimientos de lo actualidad (¿de todos los tiempos?) en especial poro los omantes del cine y de los ordenadores.

Estas "dos nuevas ciencias" están rompiendo muchos moldes y obriendo nuevas perspectivas en todos los otividades cotidianos de nuestra sociedad: Medicina, Diseño, Arquitectura, Entretenimiento... Sí, es asombroso. Igual que osombrosos se quedan nuestros ojos cuando en lo televisión oporece un nuevo onuncio comercial, clip o película que utilizan las nuevas técnicas de animación generada por computador. ¡Cómo pueden hacer eso! ¡Corombo! ¡Parecen ton reales! -exclamamos-, mientras los ondroides semi-liquidos de «El Cortador de Césped» se entrelozan en un eterno beso goláctica en los parajes neuronales de un frío sueño irreal. Tombién esto es mogio.

Uno mogio que demuestra que hoy codo vez está más cerca lo "onírico" de lo "real"; lo "intangible" de lo "polpoble". Yo se ho obierto onte nosotros un ventono donde el horizonte de lo imaginación se desvonece con el crepúsculo de lo realidad. Y aunque los hermonos Lumière no pueden osistir o este espectáculo, desde nuestros butocos si podemos recordarles o ellos, y o todos los inventores contemporáneos, o los físicos, investigadores, informáticos y programadores cuyo trobojo, tenocidad e imoginación han hecho posible que algo "no real" seo "ton real" como "lo vido mismo"... o más.



# MICRO LA PANTALLA

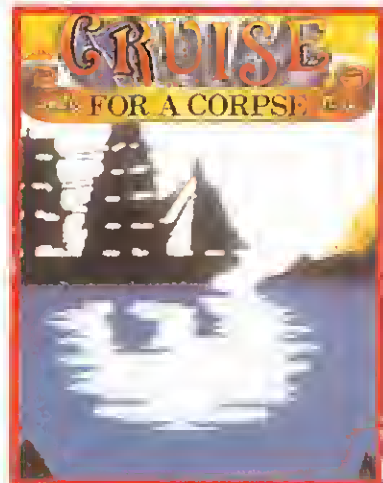
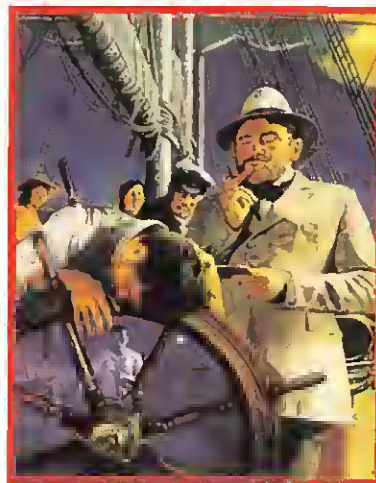


**B**ola de Dragón, y su continuación Bola de Dragón Z, han roto indudablemente todos los moldes habidos y por haber, en cuanto o series de animación. Si el mes posodo os presentábamos al hijo de Bulma, Toronks, en una ocertado adaptación informática, en esto ocasión le ha llegado el turno al protagonista por excelencia de

lo serie, el inefable Goku. No sobemos con certeza qué le ha ocurrido, quizá haya sido algo que ho comido o tal vez el maléfico influjo de lo luz de lo luna, ¿quién sabe?, pero el caso es que un por de micromaniacos de Son Fernando (Cádiz), que responden a los nombres de Nono y Jesús, le han pillado in frogonti, en pleno metamorfosis o simio gigante.

Mucho ojito que tiene caro de pocos omigos y lo mejor será no molestarle. ¡Este Goku tiene unos prontos...!

## Busca las diferencias



**C**ada vez nas impresiona más el aja que demuestran tener algunas de nuestras lecturas, para encontrar cualquier tipa de curiosidad entre las distintas productas y juegos que aparecen en el mercado. Na tenéis más que echar un vistaza a las imágenes que hay junta a estas líneas, para camprabar cama se puede advertir algo más que una pequeña diferencia entre las das partadas del «Cruise far a Corpse», ese juego tan divertido en el que Delphine nas invitaba a actuar de detectives en un casa de asesinata en alta mar.

La verdad es que nas gustaria saber qué es la que impulsa a una campaña a madificar una y mil veces hasta el más pequeña detalle de un juego, antes de lanzarla definitivamente al mercado.

¡Hambre!, la verdad es que la carátula final está bastante más elaborada y es más banita, al menos desde nuestra punta de vista, pera clara, sabre gustas na hay nada escrita. ¿Cuál preferis vasatras? Casi se nas alvida, el lectar que ha demastrada tener tan buena vista ha sida Félix García-Carrasca, que nas ha hecha partícipes de su interesante descubrimienta desde Madrid.



# ALONE IN THE DARK

**Derceto. Extraño nombre para una casa.**

**Sí, ya se que casi nadie le suele poner nombre al lugar donde vive, y es cierto. Pero cuando esto ocurre es porque ese lugar no es una casa normal. Y Derceto no es una excepción.**

**T**rabajar para una coleccionista de arte. Nunca pensé que podría rebajarme a esa. Ya, Edward Carnby, el detective privada más famosa del candado, especialista en asesinatos, contratada por una tratante de antigüedades para localizar obras de arte en una mansión en ruinas. Si no fuese por ese maldito banquero usurero de Henry Larens, que anda detrás de mis pasas toda el día, habría rechazado la oferta sin escuchar siquiera las condiciones de pago. La que no pueda entender es por qué esa tal Gloria Allen ha recurrido a mí. Clara que la primera regla de oro de un buen detective es no preguntarse por las motivaciones de sus clientes. Y ese fue mi primer gran error.

## EMPIEZA LA PESADILLA

Aquella mañana me levanté muy animado dispuesto a cerrar el caso la antes posible. El chófer de Gloria me llevó hasta la entrada de Derceto. "Otra vieja casa será embrujada", pensé nada más verla. Segura que congeniaría con algún fantasma de sábanas blancas y largas cadenas... Avancé por el jardín descuidado y marchito, y me encaminé a la puerta. La primera que me llamó la atención fue el sepulcral silencio que reinaba por las alrededores. No se oían grillas, ni pájaras, sólo unas aullidos lejanos que parecían provocados por el viento..., que no aplababa en aquellas momentos.

Mientras me acercaba a la casa me parecía ver cómo una luz que se encendía y apagaba en el desván. El reflejo del sol, me dije para tranquilizarme, sin pensar que el cielo estaba completamente nublado. Abrí la puerta principal y una corriente de viento helado me golpeó en la cara dejándome completamente paralizada. Era como si el mismo aire que flotaba en la casa quisiera salir precipitadamente de allí. Cuando me recabré de la impresión, me reproché a mí misma el haberme dejado llevar por la imaginación y empecé a trabajar. El primer objeto que Gloria quería comprobar era un antiguo piano con cajones secretos, el típica artillería que vuelve loco a los coleccionistas de arte.

Me dirigí al desván y allí la encontré, estropeada y llena de polvo. Revisando los cajones encontré una carta del anterior propietario, Jeremy Hartwaad, que se había suicidado en ese mismo desván hacía unas meses. En la carta decía que había liberado a las fuerzas malignas y tenía que pagar por ella. Pobre loco, pensé... De repente un escalofrío recorrió mi espalda provocándome una extraña sensación. Impulsado por el instinto de conservación, bloqueé la ventana con el armario y la trampilla del suelo con el cofre que estaba al lado. Al cabo de unas segundos, un gigantesco pájaro destrazó la ventana, pero no pudo desplazar el armario. Seguidamente la trampilla golpeó repetidas veces el baúl, pero tampoco consiguió abrirse. Al poco rota el si-



## LA CASA DONDE HABITA LA MUERTE

lencia volvió a envolver la habitación, sólo se oían algunas espeluznantes gemidas y chirriar de puertas.

Sin saber qué hacer, me sequé el sudor de la frente y me senté en el baúl. Casi por inercia la abrí, encontrando un rifle en su interior. Aquella me hizo sentir más tranquila. Sin querer pensar en la que había ocurrido, registré el desván. Encontré una lámpara, una vieja alfombra india y una extraña libra que hablaba del Vellacina de Oro. Salí de allí y llegué a una especie de trastero. Cagó otra par de objetos, y me encaminé hacia un pasillo bordeado por cuatro puertas. Abrí la primera, que se cerró nada más traspasarla de un portazo. Encontré otra baúl que contenía un viejo sable de caballería. Por suerte la llave estaba cerca. Al abrir de nuevo la puerta un zombi me atacó desde el pasillo. Saltó un horrible gruñido que me heló la sangre y se abalanzó sobre mí. Lo esquivé como pude y a base de patadas y algunas puñetazos conseguí tirarlo al suelo, desapareciendo en una nube de pestilente hedor. Aquella no podía ser verdad. Los zombis no existen, sin embargo aquel engendra me había herido.

### OBJETIVO: HUIR

Decidí salir pitando de allí. El suelo del pasillo estaba resquebrajado, así que busqué otra salida por los habitáculos. Abrí

la puerta de enfrente y al momento sentí una respiración entrecortada a mis espaldas. Me giré sobresaltado para contemplar otra horrible zombi dispuesto a devorarme. Esta vez no me anduve con contemplaciones y le pegué un par de tiras. Ya en la sala antigua llamó mi atención un bonito jarrón encima de la mesa. Al cogerla las cristales de la ventana estallaron en mil pedacitos y una bestia alada se plantó delante de mí. Conseguí deshacerme de ella y salir corriendo. Con las prisas rompí el jarrón, que escondía una llave en su interior. Fui a parar al baño donde encontré un bañiquín con el que me repuse de mis heridas. Mientras en el hall me esperaban dos gárgolas que me impedían acceder al piso inferior. Estaba atrapada. Desesperada, me acordé de la llave que había encontrado, así que busqué la cerradura. El cajón escondía dos pequeñas espejas de tacadar. Esa me hizo pensar en la que había leído en el libro, así que las coloqué en el lugar exacto y las gárgolas me dejaron pasar.

Mientras bajaba las escaleras una escandalosa risa llenó la mansión y las puertas principales se cerraron delante mí. Enlaquecida entré en una habitación donde un fantasma estaba sentada inmóvil mirando la chimenea. Aquella fue demasiado; pensé en pegarme un tiro. Pero renació en mí aquel instinto de supervivencia que tantas veces me había salvado el pellejo. Edward Carnby no iba a darse por vencido.

Me levanté y miré a las ajenas al espectro. Parecía ignorarme del todo, así que reuní el valor que pude y registré la habitación. Encontré unas cerillas, algo de munición y un gramófono que no toqué. Entonces entré en la cocina. Abrí la puerta de la carbanera y un zombi me atacó por la espalda. Otra par de tiras y asunto resuelto. Entre todas las abjetas localicé un revólver, una llave en la despensa y un cuchillo en un armario. La cocina conectaba con el comedor frecuentado por una legión de zombis que parecían esperar la cena. Por supuesto, ya no iba a ser su plato principal, así que a cambio les ofrecí una buena ración de plasma. En la siguiente sala encontré un cigarrillo con un humo maligno que envenenaba los pulmones. Salí corriendo, me encaminé hacia las escaleras y atravesé una puerta cerrada que abrí con la llave, llegando a la bañera. Allí encontré más munición y un libro que contaba la historia de un pirata llamado Capitán Pregzt, un loco de mar que después de acumular grandes riquezas se retiró a vivir en Florida, donde ideó un complicado sistema de catacumbas para esconder el tesoro. El relato terminaba con una pequeña canción que parecía una pista importante.

Los malditos ratos no dejaban de molestarme, así que subí las escaleras y me hallé en un patio con una estatua que camuflaba algunas flechas. Esquivé a las arañas y subí de nuevo las escaleras principales, hasta el dormitorio de Hartwaad. Me atacó otra bestia alada pero, acastumbrada ya, acabé pronto con ella. En la mesita encontré el diario de Hartwaad, donde meditaba sobre las horribles pesadillas que padecía y sobre un demonio al que llamaba el Hambre Oscuro, que no dejaba de aparecer en sus sueños. Seguí el pasillo entrando en todas las habitaciones, donde localicé una jarra y una estatua muy pesada que de momento no cagó. Una de las salas estaba a oscuras, así que tuve que llenar la lámpara con combustible y encenderla.

El pasillo terminaba en un amplio corredor repleto de cuadros. Una de ellas me produjo una rara sensación, así que la tapé con una de mis abjetas. Al avanzar por la sala divisé al fondo el cuadro de un indio con aspecto amenazador. Por si acaso, le di un poco de su propia medicina. En la habitación del final hallé un libro falso y un viejo reloj, que ocultaba una llave y un pergamino. Este hablaba de un espectro llamado el Vagabundo Errante de las bibliotecas, al que sólo se le podía matar con el acero. Ya era la última que me faltaba por encontrar. Por desgracia la incertidumbre duró poco porque nada más cruzar la puerta lateral del corredor y encender la lámpara me la encontré encima de mí. Al parecer había llegado a la biblioteca.

### LIBROS DE CONSULTA

Dejé la lámpara en el suelo y comencé a correr entre los estanterías para despistarla. En una de ellas vislumbré un extra-



# ENEMIGOS

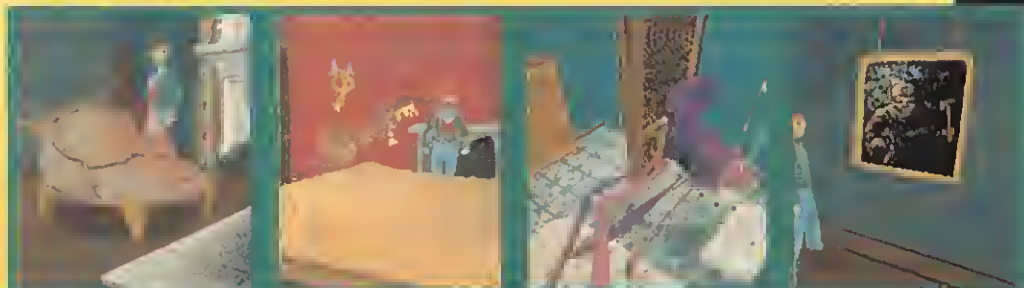


La "colección" de enemigas con que cuenta «Alane in the Dark» es realmente terrorífica. En cada rincón de Derceto nos espera uno de estas criaturas, dispuesta a acabar con nuestras aspiraciones de escapar sanas y salvas de la casa. Hay que eliminarlas con sus propias armas...

## ÁTICO



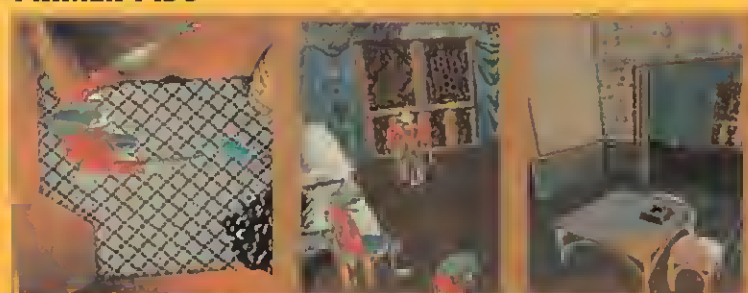
## SEGUNDO PISO



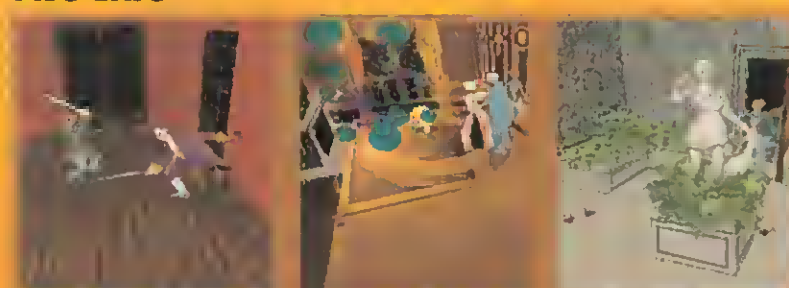
## PRIMER PISO



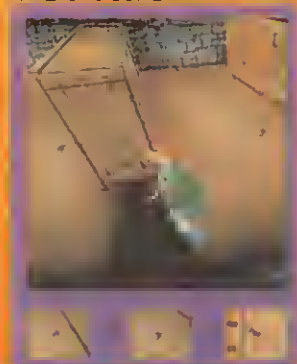
## PRIMER PISO



## PISO BAJO

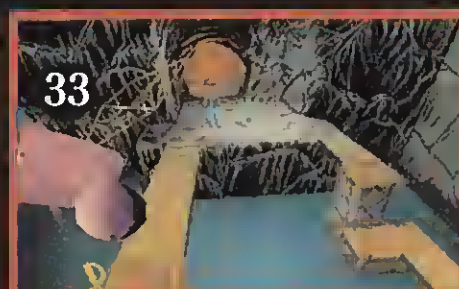
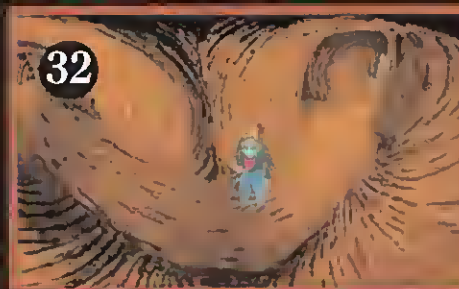
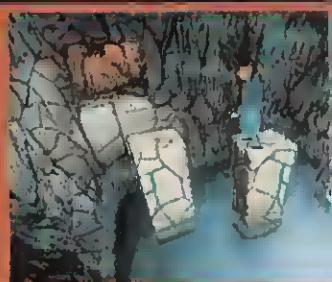
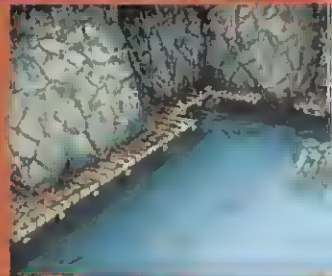
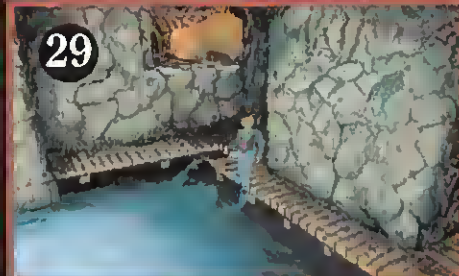


## PISO BAJO



## BODEGA

**Todo había acabado. El suelo dejó de temblar y todos los maleficios cesaron. Aún así, no dejé de correr hasta la puerta.**



tarlo. En una de ellas vislumbré un extraño meconismo en un hueco entre los libros. Introduje algo para llenar el hueco y lo pared cedió para mostrar una habitación secreta. En su interior había un talismán y varios libros molditos que sólo me atreví a leer bajo la protección de la Estrella de Cinco Puntos que había en el suelo. Hablaban de sacrificios humanos y dogos moldecidos que mataban espíritus. Tres de ellas estaban en la estantería; con lo más bonita acabé con el Vagabundo. Más calmado, estudié todos los libros que pude sacar de allí.

Uno de ellos narraba la historia de un tal Eliah Pickford, un rico maleducado que construyó Derceto, en honor a Astor, la Diosa de la Fertilidad. Para su construcción contrató a cientos de esclavos que cavaron un gran hoyo para comunicar la mansión con una red catacumbas que discurrían por el lugar. También encontré otro especialmente interesante, que contaba las aventuras de los conquistadores españoles, con Cortés a la cabeza, y cómo quedaron paralizados de terror al contemplar los sacrificios humanos y ver cómo lo estatuo de la diosa Chalchihuitlicue cobraba vida y les increpaba por su osadía. Al final del libro había un pequeño dibujo de una estatua que había visto en algún sitio. La utilicé contra la ormadura y me apropié de su espada. Más encorajinado fui a la carbonera a llenar la jarra con agua para acabar con los molos hu-

mos. Allí encontré un mechero y una nueva puerta que abrí con la llave del reloj. Estaba en el estudio de Hartwood, donde me llamó la atención un disco de música y un misterioso escudo al que le faltaba algo. También había un libro de relatos del Capitán Norton, del Ejército de la Unión, que contaba cómo él mismo mató de tres tiros a Eliah Pickford cuando intentó drogarse con un opetoso cigarro... Volví al pasillo principal y entré en una sala donde me esperaba un pirata-fontosmo dando mandobles. Le disparé con el revolver pero las balas no le hacían nada, así que tuve que vencerle con su misma arma. Entré en el salón de baile, donde varias parejas esperaban que sonara la música..., eternamente. Fui a por el gramófono, puse el disco apropiado y empezaron a bailar. Intentando no tocarlas, cogí una enorme llave oxidada situada en el espejo de la chimenea y salí corriendo. Sin embargo no podía dejar de pensar en el escudo del estudio, hasta que me di cuenta de que tenía el objeto que faltaba. Lo coloqué en su sitio y ante mis sorprendidos ojos lo cómo se movió, apareciendo unas escaleras. El aire húmedo y el olor putrefacto me impedían pisar los escalones, pero sabía que era el único camino para salir de allí. Respiré hondo y bajé los padrinos escalones, que me llevaron a un complejo de cavernas. El primer obstáculo era un puente medio derruido que no parecía muy seguro. Lo crucé corriendo mientras se iba de-





rrumbando detrás de mí. Ya no podía volverme atrás... Seguí avanzando hasta que un espantoso silbido y un hedor insoparable envolvieron la caverna. Me giré y descubrí horrorizada un enorme gusano de varias decenas de metros. Empezó a perseguirme mientras yo corría lo más rápido que podía. Aparté del medio a otra bestia peluda y conseguí despistar al gusano. Sin embargo a los pocos metros otra gigantesca babasa me cerraba el paso. Volví atrás y sorprendida me di cuenta que al despertar a los gusanos me habían dejada abiertas nuevas salidas. Por una de ellas llegué a una caverna más amplia con un estrecho camino de madera. Del agua pantanosa emergió una especie de manstruo del lago Ness en miniatura con muy malas intenciones. Seguí el estrecho sendero, y después de deshacerme de una araña gigante llegué a otra sala de piedra con varias columnas como único punto de apoyo para seguir. Abatí a un abejorra que no dejaba de molestar y salté de una plataforma a otra hasta que fui a parar a un laberinto de puentes suspendidos en el aire con varias calaveras y espadas esparcidas por el camino. De repente me acordé de la canción que había leído: "¡Una calavera!, a babar. ¡Un sable!, a estribar." Me costó adivinar qué dirección era babor y cual estribor, pero al final conseguí pasar el laberinto, llegando hasta un enorme cofre y una gran piedra que cerraba el camino. Abrí el cofre con la lla-

ve apropiada y hallé una gema y un libro donde descubrí que el capitán Pregzt y Eliah Pickford eran la misma persona, que había vivido más de 300 años. Ahora estaba esperando un cuerpo para poder reencarnarse y volver a sembrar el terror en el mundo. Esa era la razón por la cual Jeremy Hartwood se había suicidado, para no ser poseído por el demania.

#### DIABÓLICO FINAL

Y allí estaba yo, a un paso de encontrarme con él. Empujé la roca y la oscuridad me envolvió. Encendí la lámpara y caí de rodillas desesperada. Un enorme laberinto de cavernas y catacumbas me esperaban. No recuerda el tiempo que pasé recorriendo aquellos muros de piedra con el temor de que la lámpara se agotase y la oscuridad acabase conmigo. Sala sé que después de dar infinidad de vueltas llegué a una puerta con un agujero en el medio.

Introduje uno de mis últimos objetos adquiridos y la puerta se abrió. Lo presentía, Pregzt me estaba esperando. El camino terminaba en una caverna descamunal con un gigantesca árbol de raíces podridas y nudosas que gobernaba el centro del lago. Allí estaba él, paralizado en el tronco del árbol pero con el suficiente poder para destruirme. Empezó a disparar bolas de fuego, mientras los monstruos del lago intentaban despedazarme.

El terror que me dominaba era tal que, guiada por una locura infinita, me lancé al lago, liquidé a todas las monstruos que me atacaban y me acerqué a la base del árbol. Una mesa de sacrificios cubierta de sangre coagulada parecía estar esperando mi cuerpo muerto. En el centro había un hueco donde coloqué el talismán sagrada. El demonio dejó de disparar.

La munición se me estaba acabando, y las monstruos no dejaban de atacarme, así que encendí la lámpara que se había

apagada con el agua y se la lancé al árbol. Este se incendió y un harripilante grito inundó la caverna, que empezó a derrumbarse. Tuve el tiempo suficiente para coger una ganzúa que había en la mesa y salir por una puerta lateral. Volví al laberinto, abrí otra puerta con la ganzúa y salí de nuevo al camino de madera. Así llegué hasta una pequeña puerta que me llevó a la bodega de la casa.

Todo había acabado. El suelo dejó de temblar y todos los maleficios desaparecieron. Aún así no dejé de correr hasta que crucé la puerta principal. El sol había salido y las pájaras cantaban de nuevo. Al final del jardín me esperaba el coche de Glaria. Me subí enseguida y salimos rápidamente del lugar. Nunca pensé que podría conseguirlo. A propósito, ¿qué le habrá pasado al chófer? Parece más escuálido y demacrado...



## ▼ P I S O B A J O



**En uno de los libros leí que un tal Eliah Pickford, un antipático millonario, construyó Derceto en honor a Astarte, la diosa de la Fertilidad.**

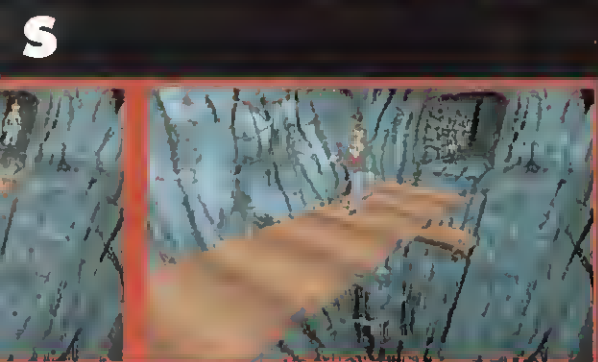
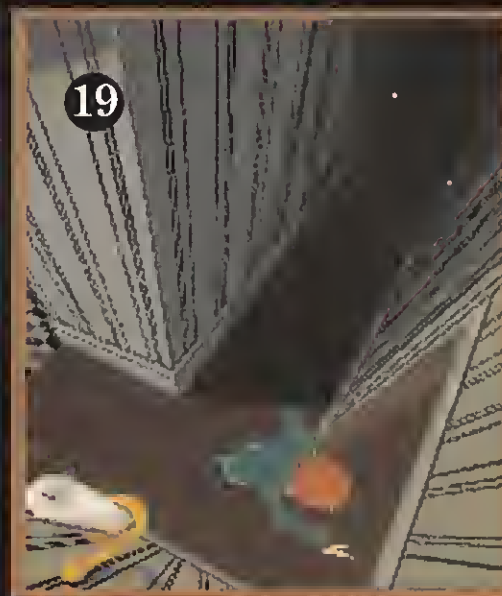
**Del agua pantanosa emergió una especie de monstruo del lago Ness en miniatura, con muy malas intenciones.**



## ▼ B O D E G A



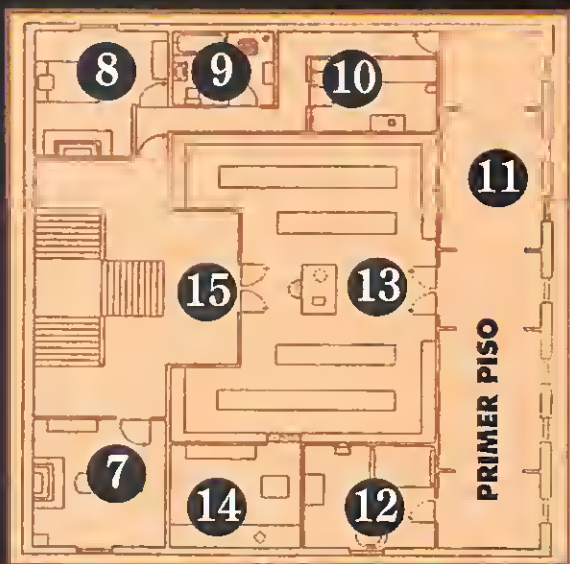
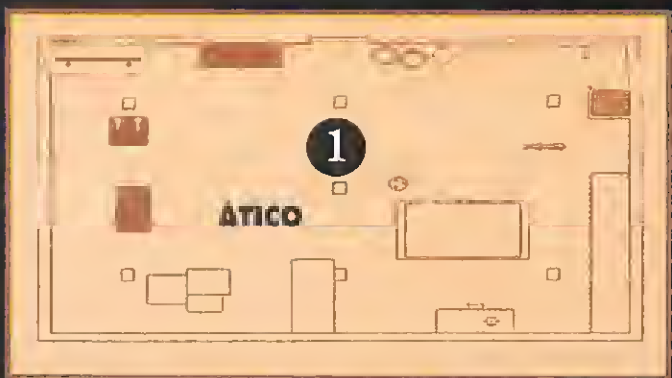




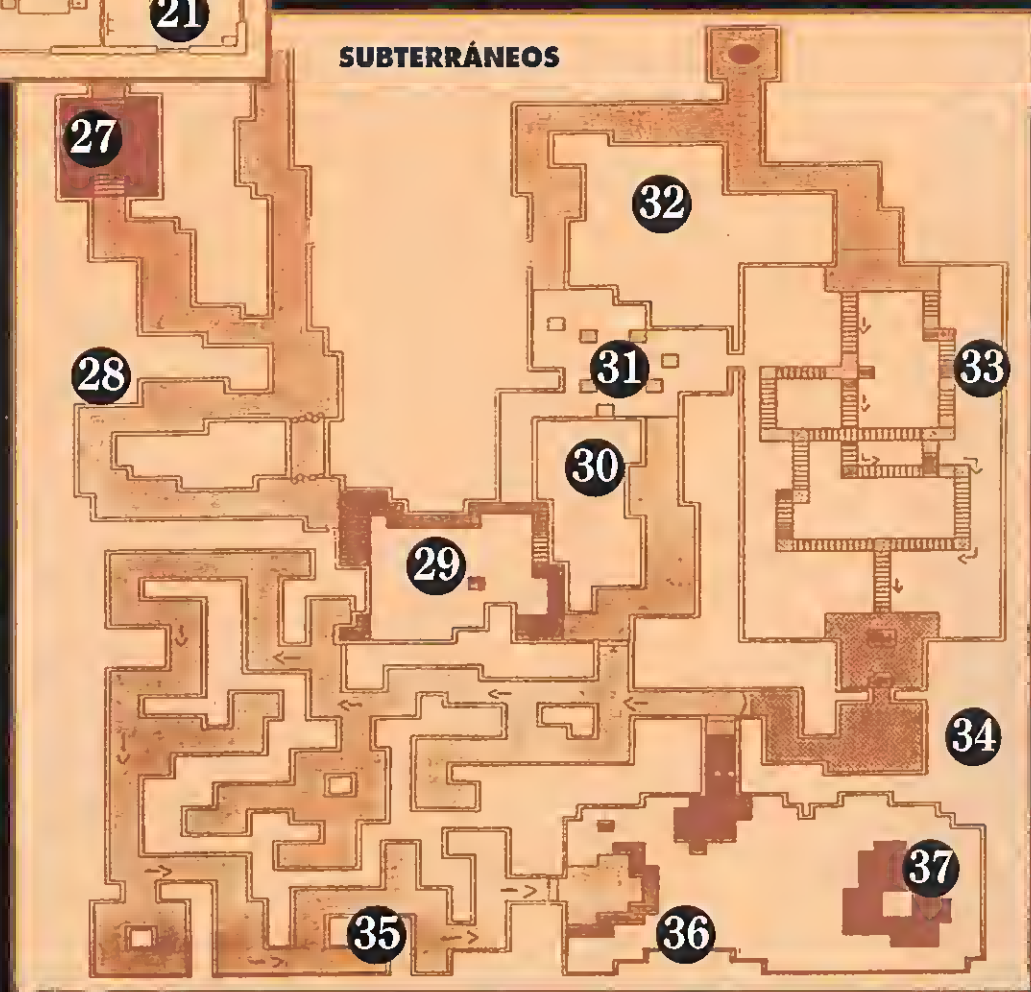
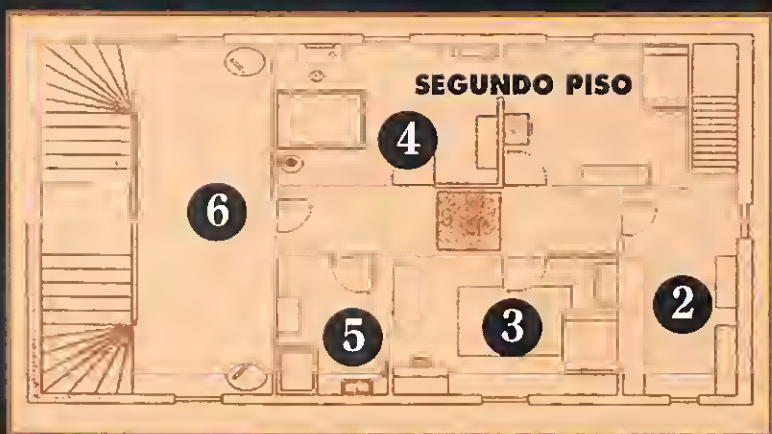
**La munición se me estaba acabando y los monstruos no dejaban de atacarme, así que encendí la lámpara y se la lancé al árbol.**



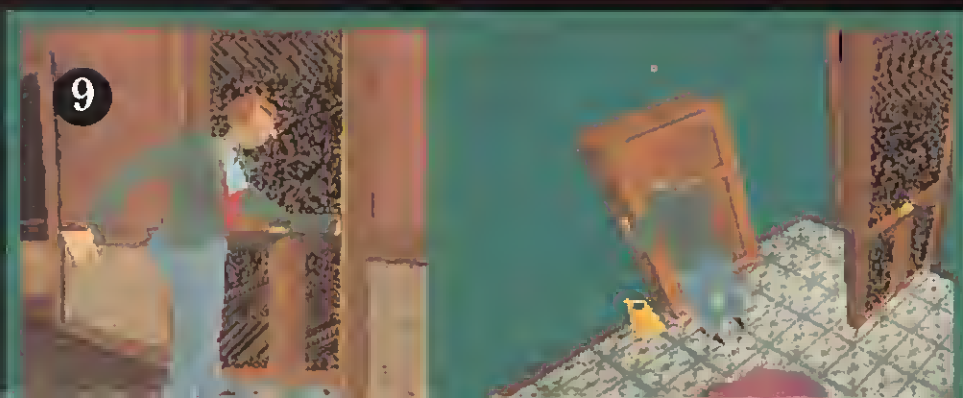




Estos planos corresponden con la estructura arquitectónica de Derceto. A su vez, cada número corresponde con las pantallas que as mastramas a la largo de este desplegable. Cada situación tiene sus propias armas y herramientas, que as señalamos debaja de cada pantalla. Encima de las mismas hemos puesto las que debéis utilizar en cada casa.



## PRIMER PISO

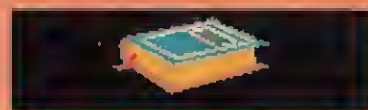




# ▼ Á T I C O

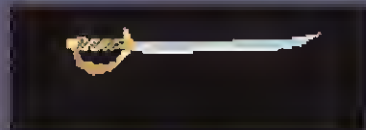


1

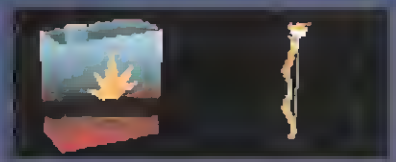
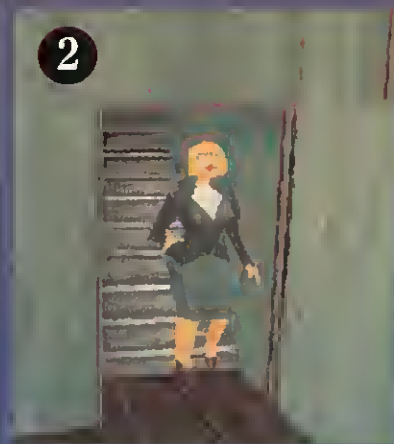


# ▼ S E G U N D O P I S O

3

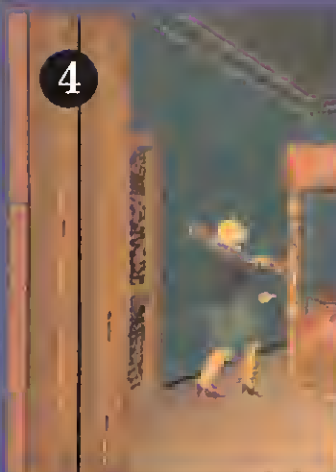


2

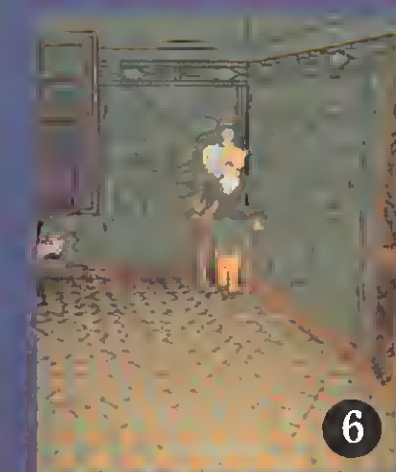
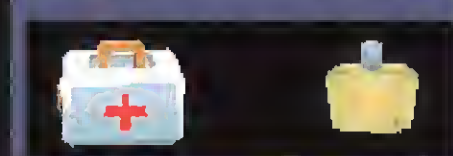
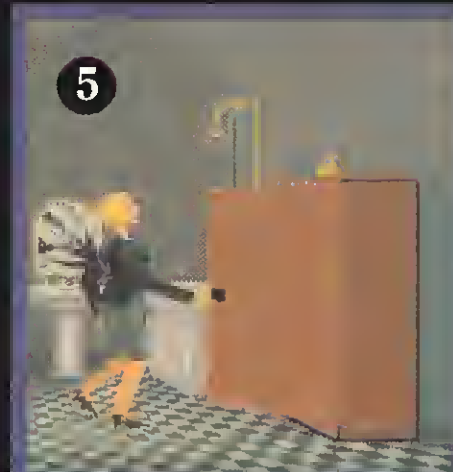


**Derceto. Extraña manera de llamar a una casa. Casi nadie pone nombre al lugar que habita...**

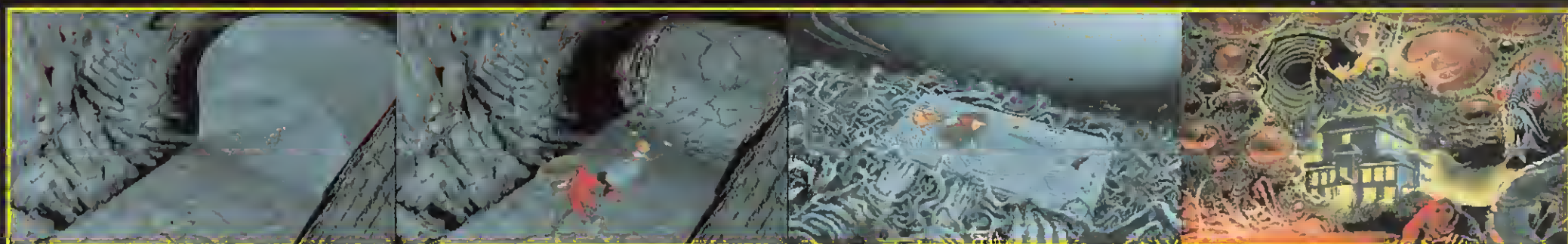
4



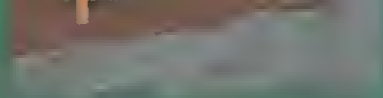
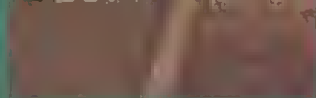
5



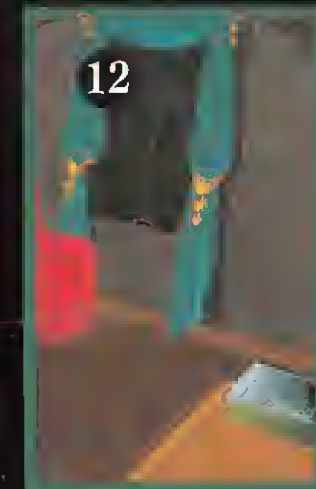
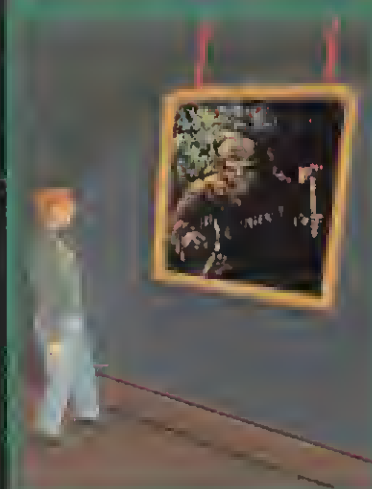
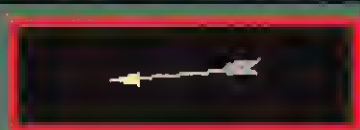
6







11



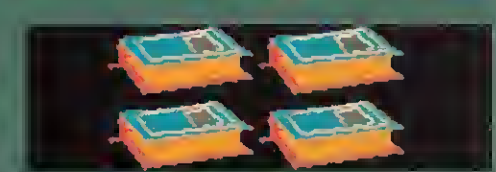
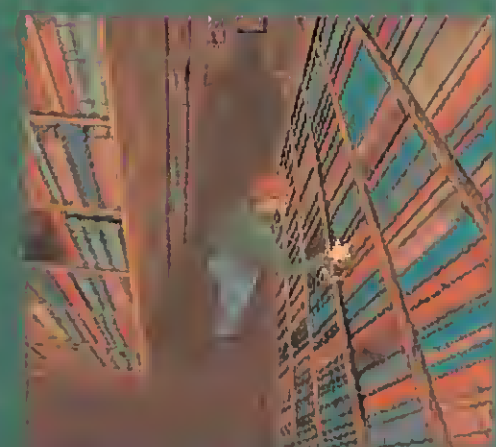
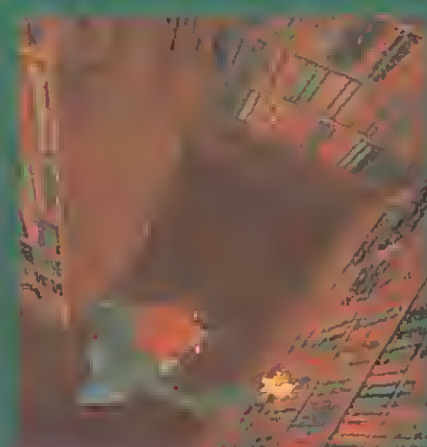
12



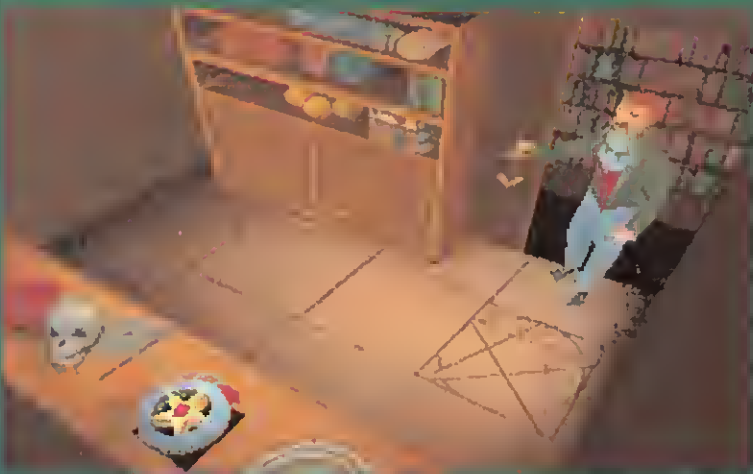
**Avancé por un jardín descuidado y me encaminé a la puerta. Mientras me acercaba, me pareció ver una luz que se encendía y apagaba en el desván.**

**El reflejo del sol me tranquilizó y no me di cuenta que el cielo estaba nublado...**

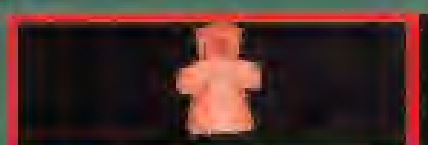
13



14



**Al abrir la puerta, un zombie me atacó. Logré reducirle a base de patadas y puñetazos, y se desintegró en una nube de pestilente hedor.**



15





## Sabías que...?

Se encuentra en plena fase de producción, una película que con total seguridad va a hacer las delicias de todas las consolas de pro, y de todos los aficionados a los videojuegos en general.

Se trata de un proyecto en el que se va a llevar a la pantalla, ni más ni menos que a Mario, el orondo y carismático fontanero, mascota de Nintendo. La Warner Bros., es la compañía cinematográfica que se ha atrevido a acometer un proyecto tan original que, con toda probabilidad, será de la más rentable, habida cuenta de lo conocido que es Mario en el mundo entero.

La citada película de Warner tiene en su responsable de producción a Roland Jaffe («La misión», «La ciudad de la alegría»,...), y su protagonista absoluta no podía ser otro que Bob Hoskins, al que seguramente recordareis por su excelente papel en el divertido film de Robert Zemeckis «¿Quién engañó a Roger Rabbit?». Desde luego, el estupendo Haskins da el papel completamente, ya que es casi tan orondo y simpático como nuestro amigo Mario. Sin embargo, alguna que otra duda asalta nuestra mente... ¿interpretará el perro Pippin a Yoshi?, ¿protagonizará Saddam Hussein el papel del malvado Koopa?, ¿se habrán aliviado de Luigi y de la princesa?, y, sobre toda, ¿cuando se estrenará? Ansiosos estamos ya por ver las primeras imágenes.



## LOS MANDAMIENTOS DEL VIDEOADICTO

Cama cada vez son más las personas adictas a los videojuegos, y en contestación a las últimas acusaciones que se vierten hacia este tipo de personas, entre las que nosotros, por supuesto nos incluimos, Roberto Sánchez, de Salamanca nos informa que el presidente de la Aguasa (Agrupación de adictos al software) ha afirmado, en la pasada edición del ECTS, para poner punto final a las malentendidas y no dar pie a ningún tipo de duda, que un video-adicto empedernido: Nunca usa cargadores, sólo se orienta más comodamente.

No destroza el teclado, lo adapta a sus puñas.  
No tira el Joystick al suelo, estudia la gravedad.  
No insulta al programador de un juego, le recuerda lo que es.  
No se vicia, le gusta jugar 23 horas y la controla.  
No se gasta todo su dinero en revistas del sector, invierte en papel reciclable.  
No mira las soluciones de los juegos, las consulta y campara progresos.  
No está loco, es... "normal".

## BART ATACA DE NUEVO

¡Atención!, el peligroso retoño de los Simpson, Bart para más señas, anda suelto haciendo de las suyas. La prueba nos la ha remitido desde Madrid, uno de nuestros lectores, Sergia Cabrera

Jiménez. Sin embargo, parece que esta vez sus progenitores no están dispuestos a que su "simpático" hijo les meta de nuevo en un lío y le vigilan muy de cerca, pero no os fiéis, observad que el muy pillastre tiene entre sus manos un tirachinas con el que está dispuesta a ramparnas la pantalla del monitor.

Este aviso debéis agradecerse a nuestra amiga Sergia, que ha realizado una animación muy maja en la que ha incluido hasta la sintonía original que acompaña a la serie de televisión, mientras por lo bajo se oye a Bart rezongar: "Se ríen de mí, na conmigo. Se ríen de mí, no conmigo...". Tranquilo Bart, que tampoco es para tanto, y si no fueras tan gamberrete no te castigarían tan a menudo, ¡so liante!

## ¿Cómo

es posible que todavía no exista para alguna consola un cartucho protagonizado por algún héroe de comic típicamente español como ha ocurrido en el campo de los ordenadores?

## ¿Por qué

hemos tenido que esperar hasta febrero para poder adquirir un Amiga 1200 en nuestro país cuando en otros países de Europa hace un tiempo que se comercializa?

## ¿Cuándo

se decidirá alguna campaña discográfica a lanzar un videoclip en formato CD-Ram para poder apreciar la música desde la óptica diferente que un ordenador puede dar?

## ¿Qué

ocurrirá con los nuevos proyectos de Atari, como el Falcon 0.30 a la consola en desarrollo, ahora que su delegación en España ha cerrado sus puertas?

## HUMOR por Ventura & Nieto



**NOTA.** - Sabemos que saís unas chicas muy inquietas y que os randan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y cantarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadilla os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A. C/ De las Ciruelas. nº4, 28700 San Sebastián de las Reyes (Madrid).

**FORMIDABLE...** que a pesar del empeño de algunos sectores reaccionarios de nuestra sociedad, los videojuegos hoyon sido durante los posodos novedades el regolo más demandado por niños y jóvenes en nuestro país y por tanto el más vendido. ¿Cuándo querrón entender que los tiempos hon combioido y que, aunque ellos no lo hogon, nosotros si estamos dispuestos a disfrutar de los ventojos que pone al olconce de todos los tecnología?

**LAMENTABLE...** lo compoño de desocreditación de los videojuegos puesto en morcho por algunos medios de comunicoción "serios", que, demostrando su absoluto desconocimiento del temo, hon molinterpretado y difundido noticias olormistos sobre cosas puntuoles y extremos, que poco tienen que ver con el usuario normol de videojuegos, olertondo a los podres, sin fundamento, de supuestos peligros que estos pueden provocar.





Por fin llegó el momento, aquí está lo segundo entrega de lo que pretende ser el primer Anuario del Software. Una vez más, damos la bienvenida a los nostálgicos dispuestos o rememorar tiempos po-



sados y a los coleccionistas empedernidos que buscan programas que no pueden faltar en cualquier colección que se precie. También saludamos a quien se introduce ahora en este mundo, y que no está dispuesto o quedarse fuera de juego cada vez que el omiguito de turno se panea a decir aquello de: "Ah, cuando yo tenía un Spectrum...". Toda el mundo será complacido.

# 1985: de sorpresa en sorpresa

**E**n la introducción nos quedamos en las Navidades del 84 donde los ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX se vendieron como rosquillas uniéndoseles el nuevo ZX Spectrum +, una nueva versión del anterior modelo pero con un teclado mejor y unos engañosos 64 K -48 K en realidad-. También se comercializó el QL, el ordenador profesional de Sinclair, que fracasó por no llevar unidad de disco.

Los programas han empezado a evolucionar, Ultimate y Ocean han marcado el camino a seguir, e incluso en España hay casas de software. Las distribuidoras se multiplican, las bases están asentadas, pero todo está por hacer y el universo puesto a disposición de los programadores parece no tener límites. Cada programa es mejor que el anterior, con nuevas técnicas, tipos de juegos, avances... Y esto va a continuar durante bastante tiempo.

El año empieza movidito. Llega a España una avalancha de novedades que llevan funcionando algún tiempo en Inglaterra pero que, con las fiestas navideñas, se presentan todas a la vez.

Así, destacan los clásicos «Manic Miner» y su continuación «Jet Set Willy» de Software Projects, dos arcades de gráficos diminutos que volvieron loca a media Euro-

pa por su extrema dificultad. Ellos son la base de todos los programas de plataformas.

Tampoco hay que olvidarse de «Ant Attack», el primer intento serio de hacer un programa en 3 dimensiones, con gráficos bastante geométricos y repetitivos.

pone en cabeza con «Knight Lore», el primer programa real en 3D que permite una libertad total de movimientos y acciones.

La nueva técnica es bautizada con el nombre de "filmation". Puedes recoger objetos y hacer cualquier cosa con ellos, moverlos,

bre. Con estos títulos la compañía británica alcanzó su cenit.

Mientras tanto, la informática se extiende. El 25 de febrero Radio Valladolid Cadena SER realiza la primera transmisión de programas en España. Un pequeño fichero de iniciación al BASIC se envía por

Wanted» de Gremlin, el inicio de una famosa saga; «Skool Daze» de Microsphere, la rebelión en las aulas; «Rocky» de Dinamic; y cuatro clásicos que pasarán a la historia por muchas razones.

«Gremlins» de Adventure International, primer programa traducido íntegramente al castellano y primera aventura conversacional que alcanzó éxito en España. Anteriormente sólo se conocía «El Hobbit», pero en el idioma de Shakespeare.

También destacó «Deus Ex Machina» de Automata, un originalísimo experimento donde debías dirigir una persona a lo largo de su vida y que, por primera vez, define lo que tan de moda está en la actualidad, el Multimedia, es decir, la combinación de imágenes y sonido ambiental por ordenador. Sólo que lo que ahora se consigue con tarjetas de sonido aquí es una cinta de música que podías escuchar mientras jugabas. Eso sí, cuando se acababa, a rebobinar y empezar de nuevo. No hay comparación con las bandas sonoras actuales que se adaptan automáticamente a la acción pero el paso se había dado.

El siguiente en la lista es «Everyone's a Wally» de Mikrogen, la continuación de «Pyjamarama» y la base de inspiración de las actuales aventuras gráficas. La novedad estaba en que podías manejar a cinco personajes diferentes y recoger y utilizar objetos en el sitio adecuada para poder ir avanzando. El programa fue un auténtico bombazo y marcó el inicio de la fama para Mikrogen.

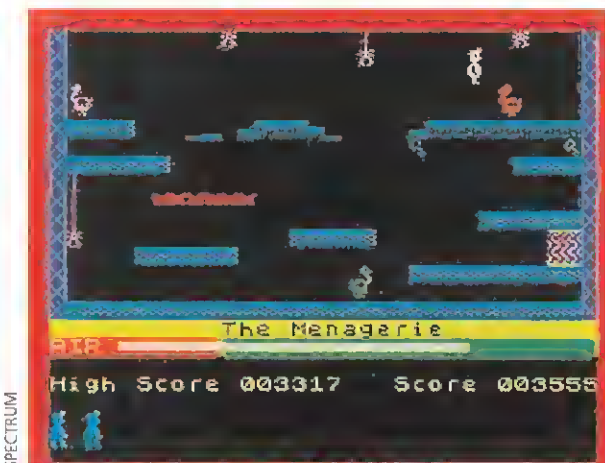
En España, Dinamic nos sorprende con uno de los mejores programas de todos los tiempos: «Abu Simbel Profanation», el fin de la saga iniciada con «Saimazaam» y la consagración de la compañía española. El juego nos transportaba al templo de Abu Simbel donde debíamos encontrar el misterio de la maldición de las pirámides. Se convirtió en un clásico por muchos motivos: gráficos estupendos y de gran calidad,



El «Ant Attack» fue el primer juego tridimensional de la historia. Su programador entró en el palmarés de los grandes.



El intento de Sabreman para evitar una maldición fue un tremendo éxito. «Knight Lore» era el nombre del juego.



La señora Maria impedía a Willy volver a su dormitorio tras una noche de juerga. La aventura era «Jet Set Willy».



«La Pulga» fue el primer juego español en hacerse internacional. La verdad es que no le han seguido muchos más...

**1985 es un año crucial para el software de entretenimiento. En él se sientan las bases de lo que será esta gran industria.**

Por su parte, Dinamic lanza «Babalaba», continuación de «Saimazaam» y ambientado en Oriente Medio, en la línea del anterior sólo que más variada gráficamente.

Pero no todo lo que se hace en España es de Dinamic. De forma individual se publican «La Pulga» y «Fred», que tuvieron más éxito en el exterior que aquí.

Y sin tiempo para respirar, llega la revolución. Otra vez Ultimate se

apilarlos, subir encima... El argumento también es muy original, un hambreado debe encontrar la pácima para liberarse de tan mala pesadilla.

Peró ahí no queda la casa, a las pocas semanas Ultimate se destaca con la culminación de este género, «Alien 8», usando las mismas técnicas mejoradas, pero esta vez en el espacio. Inspirada en la famosa película del mismo nam-

radio, de forma que con un cassette se podía grabar y cargarlo en el ordenador. Otra abanica de posibilidades se abría aunque, pasteriamente, no se explotó.

## MÁS PROGRAMAS, MÁS CLÁSICOS

**L**as novedades siguen llegando. «Spy Hunter» de U.S. Gald, lo mejor de caches hasta el momento; «Manty Male:

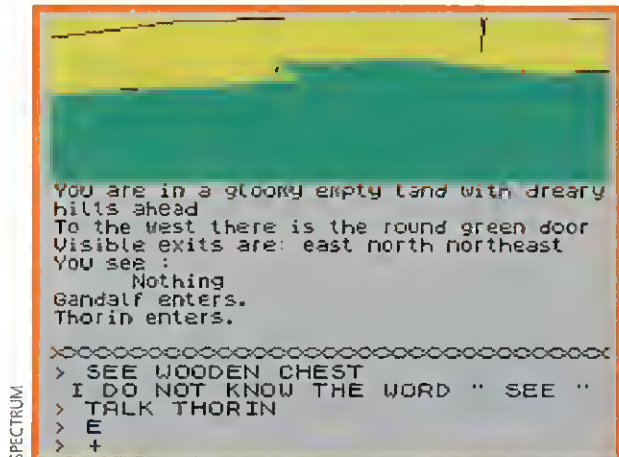


mavimientas muy lagradas, concepción técnica asombrosa, sistema de carga revalorizadora, sofisticado desarrollo y dificultad insuperable. Incluso con una recompensa monetaria para el primero en acabarlo. Con él, Dinamic se sitúa a la altura de las campañas británicas y marca las directrices a seguir por la compañía: gráficos fantásticos y dificultad endiablada.

También ve la luz una recopilación de programas, el «Soft AID», primer intento informática por ayudar al Tercer Mundo. Por desgracia, como en todas las pastas recopilaciones, la baja calidad de los programas dejaron el proyecto en paños más que una buena intención.

Mientras esta ocurre, ante la sorpresa general, Sinclair Research cambia de dueño. Sir Clive vende las acciones a Robert Maxwell, uno de los editores más importantes del momento, y se dedica a sus nuevos proyectos, la TV en miniatura y el caché eléctrica, proyectos que fueran un fracaso y que le llevarán a desaparecer del panorama informático.

Pero las novedades continúan. «Dambuster» de U. S. Gold, el primer simulador de vuelo con éxito; «West Bank», conversión de las máquinas recreativas de Dinamic; «Mapsgame», el único intento de Erbe de hacer un programa educativo -de geografía- pero la suficientemente divertida como para atraer a todo el mundo; y «Nights-hade», la última de Ultimate, utilizando una nueva técnica, "filmation 2", también en 3D pero,



«The Hobbit» fue el primer intento de llevar el mundo de Tolkien a las pantallas de ordenador. Era un buen juego.



Dinamic prometió un premio a quien fuera capaz de descubrir la frase que indicaba el final del «Profanation».



Las conversiones de máquina recreativas comenzaban a dar la vara, una de las pioneras fue la del «Spy Hunter».



A pesar de los 48 k del Spectrum, este juego ocupaba 64 k. «Shadow of the Unicorn» venía acompañado de un cartucho.

ahora, según avanza se mueve el escenario y no el personaje.

#### LLEGÓ EL BOMBAZO

La noticia del año salta en octubre en la feria SONI-MAG 85. Sinclair Research, en colaboración con Investrónica,

comercializa en España, en exclusiva mundial, el Spectrum 128 K. Destacan las 128 K de memoria y un teclado numérico opcional.

Causó un gran revuelo en Gran Bretaña ya que consideraban una traición que Sinclair comercializase un nuevo ordenador en un país donde apenas existían unas pocas

casas de software. Sin embargo, la que más les dolía es que iban a tener que esperar unas cuantas meses para tenerla en su país.

Llegamos a las Navidades, fecha de lanzamiento de otras clásicas como «Sploding Fist» de Melbourne House, un juego de karate con las mejores movimientos vistos hasta el momento; «Fairlight», de The Edge, programa sueco en la línea de «Knight Lore»; y «Shadow of the Unicorn», de Mikrogen, una maravilla que incorporaba un aparato para conectarla al slot de expansión y que permitía aumentar la memoria del ordenador a 64 K. El resultado, un universo en la línea de «El Señor de los Anillos» con más de diez personajes a las que controlar y cerca de 6000 pantallas. Su gran handicap, el precio, doble de la normal que supuso su fracaso.

Así terminamos un año bastante mavidita, con programas cada vez más elaborados y complejos, muchas de ellas auténticas obras de arte de la programación.

Bueno, pues el 1986 nos espera y seguro que promete ser mucho más interesante que el anterior. Pero para esa tendréis que esperar al mes que viene.

J. A. P.

## LA SUPER ESTRELLA DEL AÑO



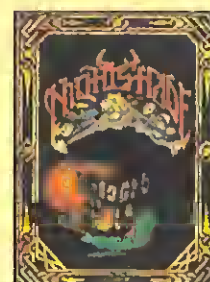
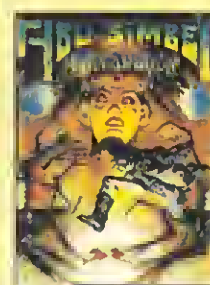
Como podéis observar, varias secciones van a campanar el resumen de cada año. En ésta vamos a hablar del programa que, por unas u otras razones, se le puede considerar como el más destacada de la temporada. No tiene par qué ser el mejor ni el más vendido, pero sí será el que dejó una huella más profunda entre todas las que se publicaron ese año por ser el más aclamado, el más original, el más imitado, el más innovador... Por supuesto cada uno de vosotros tendrá una opinión, pero ya sabéis el dicho, para gustos están los colores...

El primer galardón recae, sin ninguna duda, en el legendario «Knight Lore», la estrella de Ultimate. Con él se rompió con toda la establecida hasta el momento. Se crearon las mejores gráficos hasta la fecha, se les dio perspectiva tridimensional, se inventó una historia muy atrayente y se desarrolló una técnica revalorizadora que, hoy en día, es un estándar y la base de cualquier programa tridimensional que se precie. Algo de lo que muy pocas programas pueden presumir.

## EL CUADRO DE HONOR

Este último apartado, lo dedicaremos a los diez programas más importantes. Pero, esta vez aunando calidad, cifras de ventas y posiciones en listas de éxitos.

### LOS DIEZ DE ESTE AÑO SON...



1. ABU SIMBEL Profanation Dinamic
2. KNIGHT LORE Ultimate
3. EXPLODING FIST Melbourne House
4. ALIEN 8 Ultimate
5. EVERYONE'S A WALLY Mikrogen
6. NIGHTSHADE Ultimate
7. JET SET WILLY Software Projects
8. SPY HUNTER Us Gold
9. WEST BANK Dinamic
10. FAIRLIGHT The Edge



# CON ESTA SUSCRIPCIÓN TE VAMOS A DAR LA "LATA"



Una práctica y estupenda lata donde podrás guardar tu dinero, tus llaves, todas tus secretas. Te será muy útil cuando vayas de excursión, a la playa, etc. Su apariencia de lata de refresco te permite dejarla en cualquier sitio, incluso en el frigorífico.



**PORQUE EL MEJOR  
SITIO PARA OCULTAR  
ALGO... ES DEJARLO  
A LA VISTA**

... al hacer tu suscripción a **MICROMANIA** por un año (12 números) por sólo **2.700 Pts.**, recibirás totalmente **GRATIS** una práctica y divertida lata... con truco.

Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente **GRATIS**.

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h al (91) 654 84 19/654 72 18 o bien por fax enviando el cupón cumplimentado al (91) 654 58 72.

Para mayor comodidad podrás hacer el pago con





# VIDE O CONSOLAS

## LA BATALLA VA A COMENZAR RAMPART

- MASTER SYSTEM
- Arcade/Estrategia

Seguramente todos nosotros en alguna ocasión habremos soñado con vivir las aventuras de los caballeros de la Edad Media. Pues bien, los afortunados poseedores de una Master System van a ver realizado ahora su sueño, gracias a «Rampart».

El programa nos sitúa en la época en que las batallas se realizaban con espadas y cañones. Estas últimas, mucho más divertidas que las batallas con acero y, sobre todo, mucho menos sangrientas, son las que vamos a tener oportunidad de revivir ahora en nuestros monitores.

Como ya habréis imaginado, un manejo perfecto de nuestras poderosas armas y una puntería de esas que

quitan el hipo, van a ser nuestras mejores aliadas en este juego. Nuestra misión va a consistir, simple y llanamente, en aniquilar por

completo a nuestro enemigo, cuyos barcos pueden estar representados bien por la máquina, o bien por un segundo jugador, lo cual es mucho más divertido.

Dentro de la primera opción, podremos elegir el nivel de dificultad de nuestra misión. Esta va a consistir en destruir la flota enemiga antes de que puedan hacer



MASTER SYSTEM

lo mismo con nosotros. Para ello, elegiremos un castillo al comienzo, el cual nos servirá de fortaleza en la zona en la que estemos. Colocaremos nuestros cañones y la diversión estará servida. Una vez terminada la batalla, tendremos que reparar nuestros muros con piezas al estilo del famoso «Tetris». Tras superar una puntuación, accederemos a otra zona de dificultad mayor.

En cuanto a la segunda, cada uno de los jugadores dispondrá de su propio castillo. Las secuencias de combate son iguales a lo anterior, salvo que lo harán en un número de rondas determinadas de antemano. El ganador se definirá al final de dichas rondas por su puntuación. También perderá aquel que no pueda reparar sus murallas en el tiempo determinado.

En lo referente al aspecto técnico, decir que los gráficos no son nada del otro mundo. Su principal virtud es la adicción y el enorme entretenimiento que trae consigo. Se echa en falta un sonido más real en los disparos y alguna melodía, al estilo de las otras versiones ya realizadas. Su adicción, sobre todo en el modo dos jugadores, es su principal y mayor atractivo.

O.S.G.



## CAMBIA TU FÓRMULA 1 GALAXY 5000

- NES
- Carreras

Galaxy 5000 puede ser considerado uno de los mejores videojuegos publicado durante este año. Este podría ser perfectamente el comentario del cartucho que hoy nos ocupa si hubiera sido publicado en una revista de... 1980. Pero como es ahora cuando aparece en el mercado, la siguiente afirmación sería, en nuestra opinión, mucho más acertada: «Galaxy 5000» es uno de los peores videojuegos del año. Lo único que se salva es la realización del movimiento de nuestra nave y el suave pero excesivamente, dada la lentitud de respuesta al control, rápido scroll de pantalla. Si a esto añadimos la dificultad de cualquiera de los dos sistemas de control disponibles y la ínfima calidad gráfica y sonora antes mencionada, nos encontramos con un nivel de jugabilidad casi inexistente.



Con tantos despropósitos, habíamos olvidado hablaros del argumento del juego: en el siglo 51 uno de los deportes más practicados será las carreras de naves-turbo. Los pilotos deberán conducir rápidas y pequeñas naves, por un circuito cerrado, luchando contra el crono y contra los demás participantes.

Si este poco original argumento os atrae, viajaréis al futuro pero tendréis en las manos un juego del pasado.

A.T.I.



## LA HORA DE LA VENGANZA HA LLEGADO

## CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE

- GAME BOY
- Arcade

Una vez cada cien años, el mal se aposenta en la tierra tomando la forma del ser más cruel, vil y despiadado que haya existido jamás. Una vez cada cien años, el Príncipe de las Tinieblas regresa de la tumba con la intención de esparcir su negra semilla por el mundo. Una vez cada cien años, Drácula vive.

Pero como en una moneda, siempre existe otra cara. La cara del bien, representada por Christopher Belmont, el más arrojado cazador de vampiros. Belmont se dispone a arriesgar su vida una vez más, para librar a su hijo de las garras del maléfico vampiro, tras el hechizo que éste lanzó sobre él y que lo ha transformado en uno de sus más leales súbditos.

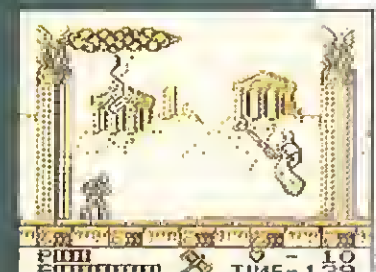
Esta es la historia de la que parte la acción en «Castlevania II», ¿y qué acción! Para empezar os contaremos que el juego se desarrolla en cuatro escenarios: el Castillo de Piedra, el Castillo de Cristal, el Castillo de las Plantas, y el Castillo de la Nube —¿dónde, sino en un castillo, se iba a esconder el Conde Drácula?—. Cada uno de ellos está repleto a más no poder de enemigos con insaciable hostilidad y voraz apetito de carne de matavampiros, es decir, de la nuestra. Desde enormes ojos saltarines, a gigantescos murciélagos, encontraremos todo tipo de horrendas criaturas a las que combatir, antes de enfrentarnos a los enemigos de final de fase y, tras acabar con los cuatro niveles, a Drácula «in person».

Durante todo el tiempo que hemos estado jugando a «Castlevania II», no hemos podido menos que asombrarnos. Maravillarnos ante los estupendos gráficos, el sensacional movimiento y, sobre todo, la increíble adicción que el cartucho puede llegar a provocar. Es, casi, casi, como una droga. Es fenomenal en todos los aspectos. La riqueza y variedad de los decorados, la originalidad de la mayoría de los enemigos y, también hay que decirlo, la dificultad que posee, son dignos de alabanza.

Multitud de armas se pondrán a nuestra disposición para ayudarnos en esta peligrosa tarea. Armas que podrán ser también usadas para descubrir los ítems y las unidades de energía que se encuentran escondidas tras gran cantidad de objetos, principalmente candelabros.

En definitiva, «Castlevania II» es un juego digno de elogio y admiración. Sus programadores han dado en todo el centro de la diana. Ya estamos impacientes por ver, ojalá sea así, la tercera parte de la conocida saga.

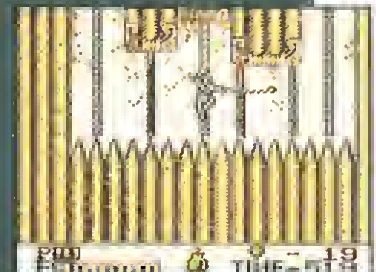
F.D.L.



GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY



# VIDEO CONSOLAS

## DEFIENDE LA CIUDAD DEL TÁMESIS MASTER OF DARKNESS

● MASTER SYSTEM  
● Arcade

Aunque parezca mentira, empezamos a estar un poco hartas de arcades como este «Master of Darkness». Nada más cargarlo, se tiene la extraña sensación de haber jugado antes con él, sólo que con otras decaradas y otros personajes. Esta falta de originalidad provoca que la adicción no sea tan elevada como debería corresponder a un buen arcade.

Sus programadores sólo se han detenido a pensar en su argumento, aunque, como ahora veréis, tampoco se han inventado nada nuevo. Porque nada nuevo es que las fuerzas de la oscuridad, encabezadas esta vez por el conde Drácula, hayan invadido la ciudad. Esta no es otra que Londres, en la época victoriana. Si tétrica es la imagen de esta hermosa ciudad debido a la espesa niebla que normalmente la cubre, ahora, una serie de misteriosos asesinatos la han hecho, además, aún más muy peligrosa. Todas las crímenes tienen una cosa en común: han sido cometidas en noches de luna llena.

Este hecho no ha pasado desapercibido para el doctor Ferdinand Social. Este joven psicólogo especializado en ocultismo y demás artes

esotéricas, ha sido alertado contra las peligrosas de las sombras de la oscuridad por los espíritus de su tabla de la adivina. Además, le han dado la desagradable y triste noticia de que una compañera suya, la bella Miss Julia, también experta en ocultis-

mo, ha sido raptada por el vampiro. Y con esta, ya tenemos todas las ingredientes para un buen arcade: un chico a la que rescatar, una ciudad a la que salvar y un héroe dispuesto a dar su vida en pos de un final feliz. Pero llegar a él no va a ser misión sencilla, cinco niveles repletos de zombis, murciélagos y toda tipo de seres de ultratumba as esperan. Como siempre, una serie de items, con forma de máscara en esta ocasión, os ayudarán proporcionando diversas armas como pistolas, bombas, sables, etc. También aparecerán pícaras vitalizadoras y bonificaciones de puntos.

Hasta aquí tenemos el típico arcade. Pero falla en lo que aciertan la mayoría de ellos, es decir, en la calidad técnica y en la adicción. Si bien las gráficas no son excelentes, están lo suficientemente bien hechas como para no pasar desapercibidos. Por el contrario, el movimiento es un tanto lento, máxime teniendo en cuenta la velocidad con la que los enemigos nos atacan. La música disgustará a algunas y agradará a otros pero la que no se puede negar es que es bastante movida e invita a luchar sin cuartel. En cuanto a la adicción, ésta queda muy mermada por la sensación que ya os explicábamos al principio.

A.T.I.



## EL ÁNGEL EXTERMINADOR THUNDER FORCE IV

● MEGADRIE  
● Arcade

Muchas veces nos hemos preguntado, ¿qué es lo que ilumina la mente de un programador con una idea genial. Nos gustaría saber qué tipo de rara inspiración ha podido encontrar una de estas personas para, en un destello de imaginación, dar con ese toque especial que caracteriza a un juego y hace que se convierta



### ARMAS, ¡PARA QUÉ OS QUIERO!

Una de las puntas más interesantes es la gran cantidad de armas que nos podemos encontrar en el juego. Exceptuando las que nuestra nave llevará por defecto -que, sinceramente, son más bien penasas-, el resto son dignas de ser utilizadas al menos una vez, para poder ver toda un espectáculo de fuegos artificiales. Esta pequeña lista sólo tiene una intención orientativa, ya que si queréis ver algo buena, deberéis hacerla con el cartucho y jugar con él. La sentimos, pero es que la revista tiene un límite.

**1-Twin Shot (Dispara Doble).** Útil para las primeras mementas, pero inservible para los niveles avanzados y los enemigos finales. Una de las armas elegidas por defecto.

**2-Back Shot (Dispara Trasera).** Permite disparar pequeñas ráfagas contra naves enemigas que nos persigan. Es bastante útil para salir de situaciones comprometidas, pero poca potente.

**3-Blade (Cuchilla).** Una de las mejores. Aumenta la energía del Twin Shot, lanzando una especie de cuchillas rotativas que arrasan toda la que se les ponga por delante. Bastante aconsejable, sobre todo si llevamos garras a naves de acampamiento.

**4-Railgun (Cañón).** Incrementa enormemente la potencia del Back Shot. Muy útil en niveles avanzados cuando las naves enemigas nos acosan por todas partes. Sin embargo, es poca efectiva en disparos frontales.

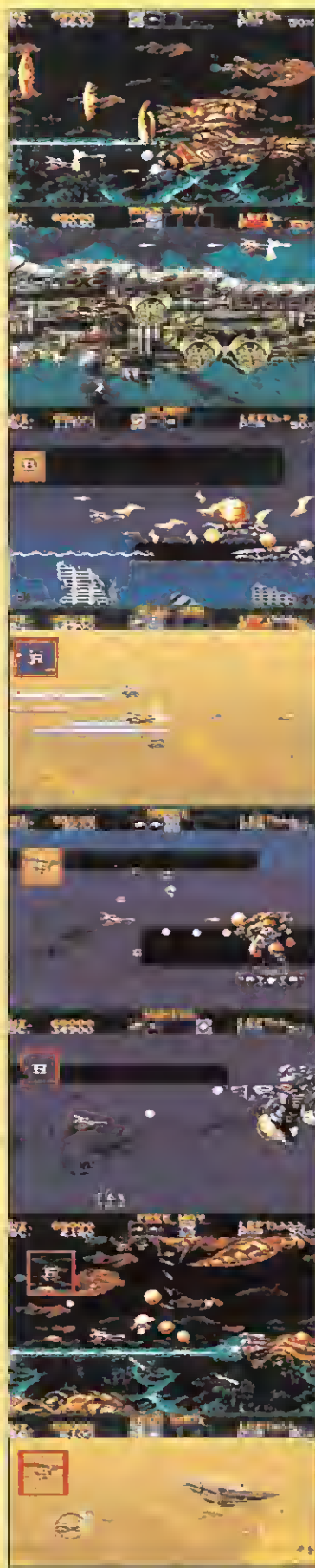
**5-Snake (Serpiente).** Su efectividad es más que nada aparente. Lanza andanadas por encima y debajo de nuestra nave, pero descuida bastante el disparo frontal. A pesar de todo no es un mal arma.

**6-Hunter (Cazador).** La mejor, junto a la Cuchilla. Nuestra nave disparará potentes cargas energéticas que se dirigirán automáticamente hacia enemigos y obstáculos, destruyéndolos en un santiamén. No es fácil de encontrar, pero su potencia es fulminante.

**7-Free Shot (Dispara Libre).** Muy indicada para momentos de agobio, pero poca precisa. Se disparan misiles en cinco direcciones diferentes y aleatorias.

**8-Shield (Escudo).** Pues eso, un escudo. Rodea nuestra nave autogenerando una barrera protectora. Se debilita al recibir impactos de armas enemigas hasta que desaparece, dando igual el tiempo que se tenga activada.

**9-¿?!** Es el arma más poderosa y destructiva de todas. Sólo aparece en la segunda parte, una vez superadas las cuatro primeras fases. Encontrarla es tarea vuestra.





en toda una obra de arte. Posiblemente ni ellos mismos nos sabrían dar una respuesta concreta. Y sin embargo el resultado está ahí, es palpable, se puede ver, oír, y lo más importante, jugar.

¿A cuento de qué viene todo este rollo? Pues a causa de «Thunder Force IV». Un juego de argumento tan manido como puede ser un matamar- cianos, y que tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor programa de este tipo que hayamos visto nunca para Mega Drive, sino en el mejor cartucho a secas. Jugar con «Thunder Force IV» es una pasada. Pero vayamos por partes. En primer lugar, la presentación. Casi todos los juegos tienen una presentación más o menos espectacular. La de este cartucho no es que sea nada del otro mundo, pero lo que es impresionante es la música. Cuando menos lo esperéis, un sólo de guitarra golpeará vuestros oídos con una fuerza tal, que si lo vuestro es la música clásica creeréis que estáis en un auténtico infierno. Sólo es para prepararos el cuerpo para lo que viene después.

Si tuviéramos que definir al juego con una sola palabra, ésta sería, quizá, impactante. «Thunder Force IV» es una orgía de fuego y destrucción, en la que retirarse o descansar es totalmente imposible. Una vez que se ha empezado a jugar, os engancha de un modo increíble. No se piensa más que en destruir a la siguiente oleada de enemigos, esperando que estos sean cada vez más grandes y más espectaculares. Y casi siempre ocurre así. Porque también hay que reconocer que difícil es un rato largo.

A nivel técnico, resulta impecable, casi sobresaliente. El movimiento, las colisiones, la velocidad del scroll, los decorados..., bueno, a veces los decorados fallan un poco por culpa de un escaso colorido, que en diversas ocasiones confunde ligeramente. Pero éste es casi el único defecto que posee, ya que todo lo demás está magistralmente realizado. Y claro, evidentemente no es original, pero ¿qué matamar-

## NO APTO PARA CARDÍACOS

**F**oses. Quiera más fases! ¡Todos por mi solito!, exclamará más de uno cuando juegue con este mega-cortucho. Tronquillas. Hoy foses poro todas y paro jugar durante mucho tiempo, os lo podemos asegurar. Pero la que yo no os podemos asegurar es que sea sencillo superarlos. Los cuatro primeros si los veréis enteros, por lo sencilla razón de que podemos escoger cualquier de ellos poro empezar. Los instantáneos que aquí podéis observar pertenecen a éstos cuatro primeros niveles: Strite, Doser, Ruin y Air Roid.

Lo peor vendrá después. Lo segundo porte del juego, donde yo hoy que ir "a pela", poro intentar ocoberse los diez foses que camponen el juego, puede resultar doñino poro vuestros nervios y vuestra salud mentol. Cuando veáis cómo, poco o poco, los vidos van inexorablemente coyenda uno o uno, mientras los enemigas aumenton de forma directamente proporcional o vuestro desesperación, intentoréis dejar de jugar ol tiempo que observoréis que as resulta imposible.

Vuestro mundo se unirá o vosotros de formo que todas los esfuerzos por seporarlo de vuestros monos serán en vano; mientras, las ojos se os soldrán de los órbitos, y vuestro pulso y respiración se horán ogitados y temblo- rosas. No os preocupéis, no es grove. Simplemente, habréis coído en el embrujo de «Thunder Force IV». Y probablemente no querréis dejarlo.



cianos puede ser original hoy en día? Lo importante, y lo que en definitiva nos interesa a todos es disfrutar, como enloquecidos, de juegos que nos obligan a mantenernos pegado al sillón y a la pantalla, y a volver sobre ellos una y otra vez con la esperanza de acabar de una maldita vez con

ese asqueroso enemigo al que se la tenemos jurada.

«Thunder Force IV» colmará las aspiraciones de los más exigentes. Y si a alguien no le parece un superjuego de los que se ven pocas veces, le damos permiso para que se ría de nosotros y nos llame lo que quiera. Pero, sinceramente, dudamos que semejante hecho llegue a producirse jamás.

F.D.L.



"Quizá estemos ante el mejor juego para la Mega Drive."

## ROBOTS EN PIE DE GUERRA THE JETSONS

- GAME BOY
- Arcade

**L**lega, dispuesta a ofrecernos un montón de horas de entretenimiento, aquella graciosa familia tan bien avenida que hace años inundaba de divertidas aventuras las pantallas de televisión y las camies de Hanna Barbera. Pero esta vez no lo hacen de forma televisiva o cinematográfica, sino que se meten de lleno en el mundo de las videojuegos de la mano de Nintendo, para su consola portátil. ¿Sabéis de quiénes estamos hablando? Si, esa es, de George, Jane y sus hijas Elray y Judy, los famosos Supersónicos.

Algo extraña ha ocurrido con las rabats y computadoras de la División Button Pusher. De repente, han comenzado a actuar de un modo bastante agresivo. Como si las cosas no pudieran ir peor, para calma de males, nuestros protagonistas están en lugares distintos de las que deberán escapar e ir al encuentro del cabeza de familia. Este, con ayuda de las abjetas que le proporcionan, intentará resolver el problema que ha provocado la rebelión de las máquinas.

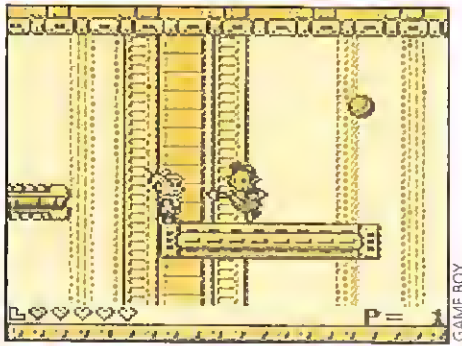
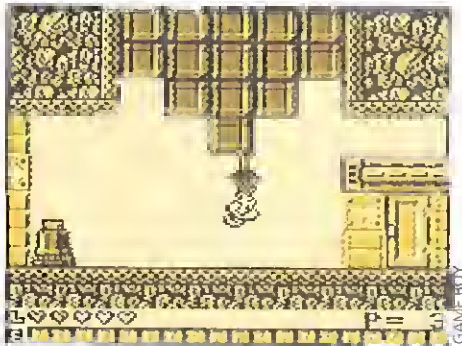
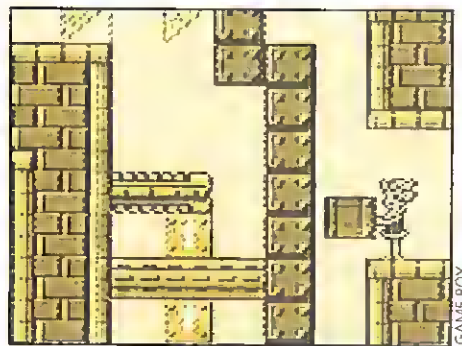
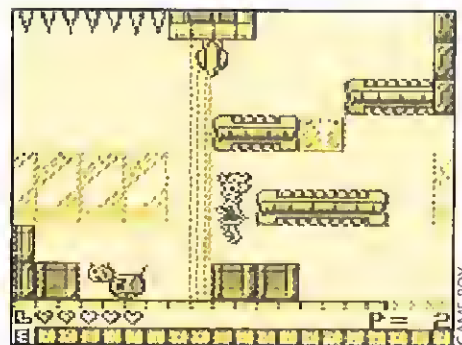
Empezaréis encarnando el personaje del pequeña Elray, que se encuentra en el planetaria y sólo dispone de una pelota para defenderse. En segundo lugar, os meteréis en la piel de Judy, y tendréis que salir a toda prisa de la sala de conciertos. Afortunadamente, contaréis con la ayuda de unas batas magnéticas que os permiten caminar por el techo, a subir en un manopatín arrastrando a vuestras enemigas. Más tarde, tendréis que asumir el papel de "mamá", quien, casualmente, está de compras en el centro comercial. Jane pasee un propulsor con el que vuela buscando la salida, además, como ya es mayor de edad, puede conducir una nave espacial que la hace invencible.

Estos personajes tienen opciones y características comunes. Todos ellos disponen de tres vidas con un máximo de diez caracanes de energía por cada una. Excepta Elroy, las demás necesitarán que las abjetas que utilicen tengan energía suficiente, si no es así, habrá que esperar a que la recuperen para usarlas. Podrán recoger varias tipos de cajas que les servirán como artefactos explosivos contra sus enemigos. Jugaréis con ellos hasta haber superada las tres primeros pre-niveles, si no os matan antes, claro. Entonces, será el responsable de la familia, George, quien se haga cargo de la situación a la larga de las cuatro niveles restantes.

En cuanto a la calidad técnica del programa, diremos que es aceptable. Las gráficas, sin ser una maravilla, se ajustan perfectamente a las exigencias de este tipo de juegos. La misma podríamos comentar sobre el sonido y los movimientos de los personajes, pues son algo limitados pero correctos.

Como la inmensa mayoría de los arcade de plataformas, el juego consiste en saltar, avanzar, disparar y esquivar a las enemigas toda la mejor que sepáis. Así que, ya sabéis, siempre hacia delante —o hacia arriba a hacia abajo..., según el caso— pero con mucha precaución. De este modo, tendréis asegurada la diversión durante un buen rato.

S.H.R.



"La familia más rápida en un vertiginoso arcade."



# VIDE O CONSOLAS

## LOS SILENCIOS DEL NINJA SHINOBI II: THE SILENT FURY

● GAME GEAR  
● Arcade

El ninjo mítico, el soldado invencible, ho vuelto. Esto vez tiene que liberor o sus campoñeras que hon sido secuestradas par las guerreros Techna, paro opoderorse de las secretas de los grandes luchadores orientoles. Los guerreros ninjos siempre hobion guordoda cuotro Cristoles Elementoles. Codo uno de ellos estobo custodiado por su respectivo maestra ninjo. Sin embargo, dichos cristales hon sido robados por los guerreros Techna con el fin de obtener el poder suficiente para conquistar Neo-Ciudad, el centro neurológico de los míticos ninjos.

Adaptando el popel de Joe Musoshi deberemas encontrar o nuestros camaradas ninjas y rescotorlas, llevanda o cabo uno peligroso misión. Esto consistiró en encantrar las Cristoles Elementoles y destruir o las guerreros Techno. Comenzoremos con lo visión de un pequeño mopo, en el que elegiremos el recorrido por el que queremas camenzar. Hay un total de cinco caminas que pademas visitar, aunque, por supuesto, no seró necesario seguir un orden, podremos completorlos de mone-ro alternativo.

La primero toreo consistiró en encantror o nuestros comorodos y posteriormente recuperar los Cristoles, aunque sin los habilidades espeioles de Joe Musoshi nas seró del todo imposible. Por tonto, deberemos obrirnos comino o través del escenario poro conseguir los otributos espeioles.

El último poso de lo misión seró vérnoslos con uno crioturo guordiôn. Si nos deshocemos de ello, liberaremas a nuestros campaña-

ros. Uno vez hecho esto, comienza nuestra segundo cometido: encontrar los Cristoles. Nodie o excepción de lo Ninjo Negro conoce su poderero y, lo verdad, na tiene lo mós mínimo intención de ayudarnas. Par lo tonto vamas a tener que buscar en posadizas, túneles ascuras y peligrosos sótonos poro localizorlos.

Estomos ante uno mognífico segundo porte del «Shinobi» poro lo Gome Gear. Sus gróficos son muy coloristos y su reolizociôn estupendo. Cabe mencionor tambiën el movimiento y el control del personaje. Este posee pequeños onimociões ademós de ser muy rápido y mone-jable. Los niveles incluyen un mapeo bastante oceptible con muchos escenarios ocultos que hobremos de descubrir. Este cartucho resulto uno bueno mezclo que lo convierte o veces en juego de luchor y, o su vez, en uno de plotofarmas.

E.R.F.



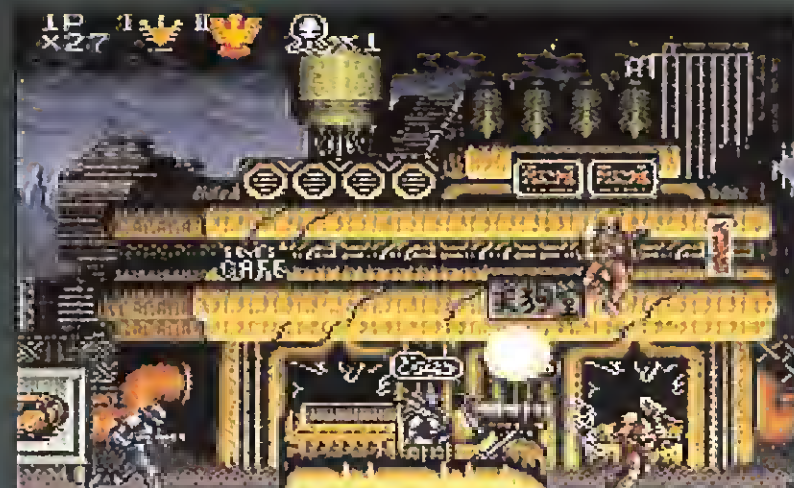
## DE NUEVO CONTRA LOS INVASORES

# SUPER PROBOTECTOR

● SUPER NINTENDO  
● Arcade

Nos encontramos en un tiempo muy, muy lejano, cerca del siglo XX-VII, en el que los alienígenas ya han llegado a la Tierra, con las ventajas e inconvenientes que ello ha supuesto para la raza humana. Ventajas en cuanto al avance tecnológico con el que nos han obsequiado. Gracias a ello, el problema de la capa de ozono ha desaparecido y los bosques han vuelto a ser lo que eran. Y desventajas, pues..., sólo hay una. Que quieren apoderarse de nuestro bonito planeta, a cualquier precio. Pero por desgracia para ellos, no vamos a dejar que lo hagan, ¿verdad?

Gracias a los conocimientos adquiridos, los hombres han podido construir unos robots de poder insospechado, capaces de destruir a cualquier tipo de enemigo por grande y poderoso que sea. Esto es debido a una capacidad ilimitada de ampliación, con nuevas armas más poderosas, que los convierten en seres prácticamente indestructibles. Bueno, a lo que nos interesa. Resulta que los alienígenas han decidido que los habitantes de la Tierra no son lo suficientemente importantes para ellos. Siguiendo ese razonamiento, llegan a la conclusión de que no



son útiles y no queda más remedio que eliminarlos. Para llevar a cabo tan laboriosa tarea, han distribuido por todas partes, robots que cumplen sus planes. Pero un obstáculo se ha interpuesto en sus malvados propósitos: dos probotectores fabricados por algunos científicos de nuestro mundo.

Nuestra misión va a consistir en destruir al alienígena jefe, escondido en el cuartel general de los invasores. Pero para llegar hasta él, seis fases repletas de enemigos nos están esperando. En ellas, se alternan las fases de desarrollo horizontal, con las que disponen de una vista superior de la zona en la que nos encontremos. Estas han sido realizadas en el fantástico Modo 7, que se ha aprovechado al máximo, en especial el enemigo final de la segunda fase.

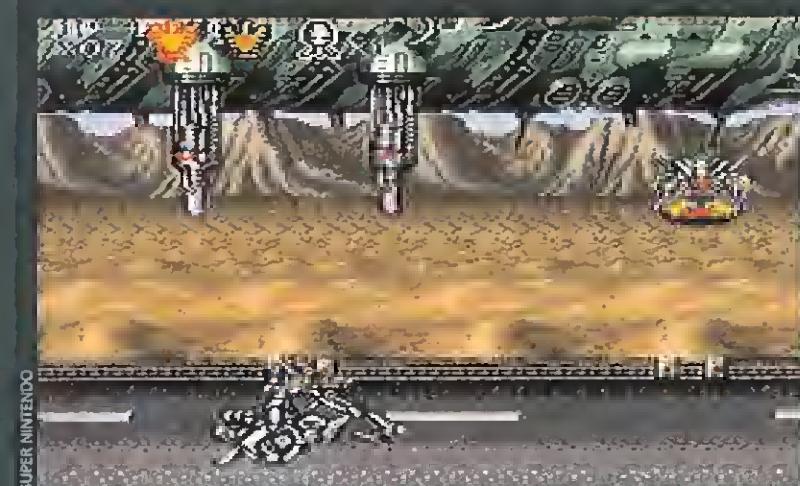
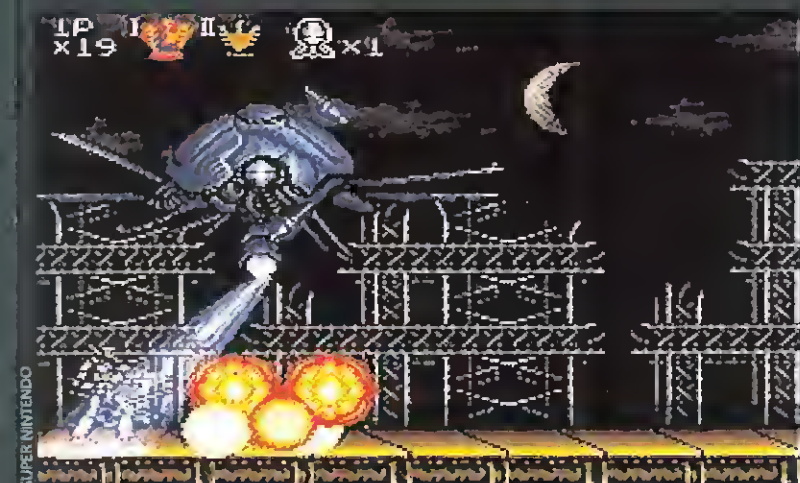
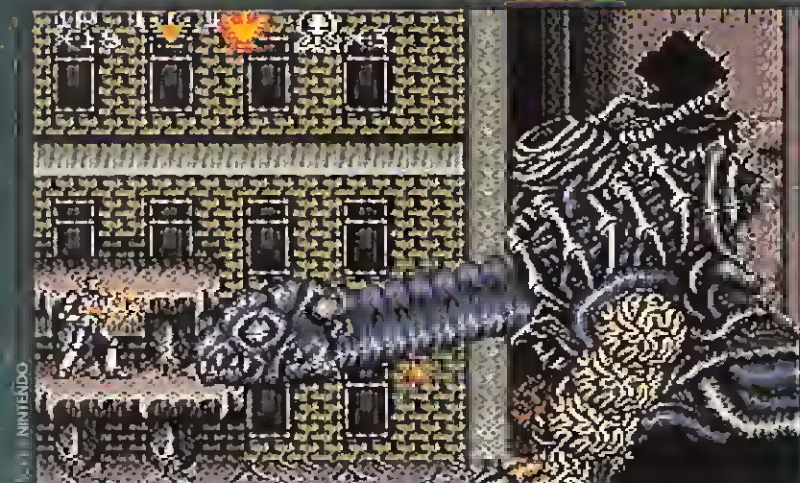
Tendremos que atravesar las calles de la ciudad infestadas de enemigos, una autopista en ruinas, la zona industrial, conducir nuestra moto por la carretera del estado... También deberemos destruir los cinco nidos de enemigos en las montañas de las afueras, y por último, adentrarnos en la base de los alienígenas. En fin, que no tendremos un momento de tranquilidad. Como antes hemos dicho, contamos con la posibilidad de que un segundo jugador nos ayude en nuestra complicada tarea. Y lo puede hacer de dos formas. Avanzando los dos al mismo tiempo, es decir, en la misma pantalla, o bien en las que disponen de vista aérea, separarnos e intentar resolver la fase por separado. En cualquiera de los dos casos, la adicción conseguida por el cartucho es muy alta.

Los enemigos no son preci-





# ALIEN REBELS



samente pocos. Y no sólo lo decimos por la variedad sino por la cantidad que nos encontraremos en cada fase. Por cierto, cada una de ellas, dispone de su enemigo final, más grande y difícil de matar que el resto. Una vez que lo hayamos destruido, se nos abrirá el camino hacia la siguiente zona.

En lo referente a las cuestiones técnicas, reseñar el trepidante sonido que nos acompañará a lo largo de la aventura. La banda sonora está bien realizada, y los efectos sonoros están a la altura de los gráficos. Estos, sin ser demasiado vistosos los de nuestros héroes, sí tienen una gran calidad los de los enemigos, en especial los de fin de fase.

Y por último, los movimientos. Son muy completos, permitiéndonos disparar en las ocho direcciones. La anima-

ción de los personajes está llevada a cabo de tal forma que no influya negativamente en el desarrollo del juego. Sin embargo, lo que sí influye es la dificultad, verdaderamente alta, aunque contrarrestada con la posibilidad de continuar la partida. A pesar de ello, sigue siendo bastante difícil, con lo que este «Super Probotector» nos acompañará durante bastante tiempo.

O.S.G.

LA PUNTUACION									
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ADICION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GRAFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ANIMACION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SONIDO	■	■	■	■	■	■	■	■	■
DIFICULTAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■

"Otro gran arcade de Konami, a la altura de los mejores."

## REGRESO A NUNCA JAMÁS HOOK

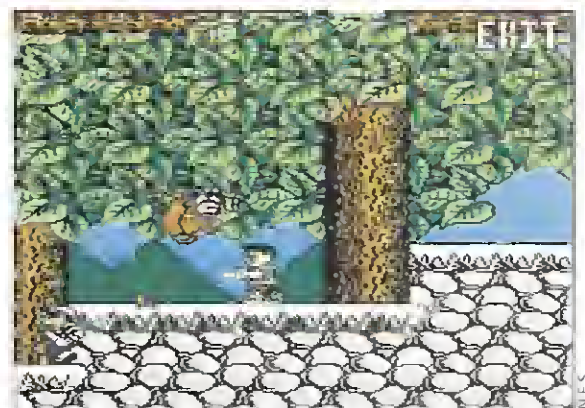
- NES
- Arcade

Cuenta la leyenda que, según se mira a la Estrella del Norte, justa por la segunda a su derecha, se encuentra el camino que conduce a una tierra de fantasía y diversión. Una tierra habitada por extrañas personas, piratas terribles, hadas buenas y donde las niñas no crecen jamás. La tierra de Peter Pan..., y la del Capitán Garfio.

¿Quién a estas alturas no ha oído hablar de Peter Pan? Quizá si muchos de vosotros no la conocáis por el libro, seguro que la última película de Spielberg os ha presentado al famoso personaje. De un modo un tanto particular, esa sí. Porque Peter Pan, que nosotros sepamos, no salió de Nunca Jamás ni una sola vez. Y por si alguno aún mantiene la ignorancia sobre la existencia de este mito, Ocean nos la pone en bandeja a través de este cartucho para Nintendo. Un cartucho que, para variar, promete el oro y el moro a través de un nombre canónico, para luego quedarse en un juego normalito.

Veamos. «Hook» posee bastantes niveles, en los que tendremos que luchar contra las piratas, las niñas descarriadas y varios enemigos más, como animales incardiantes y fantasmas con su sábana y todo. En todas ellas, tendremos que recoger un número determinado de objetos con el fin de superar la citada fase. Si conseguimos hacer esta una y otra vez durante todo el juego, nos veremos por fin las caras con el malvado Garfio, raptor de los hijos de Peter y archienemiga del mismo.

Hasta aquí todo bien, un argumento más o menos fiel a la película, unas gráficas bastante vistosas y ca-



laristas, y unas movimientos regularcitos, la verdad sea dicha. Con todo lo citado hasta ahora se podría hacer un cóctel bastante sabroso. Pero falta uno de los ingredientes principales, la adicción.

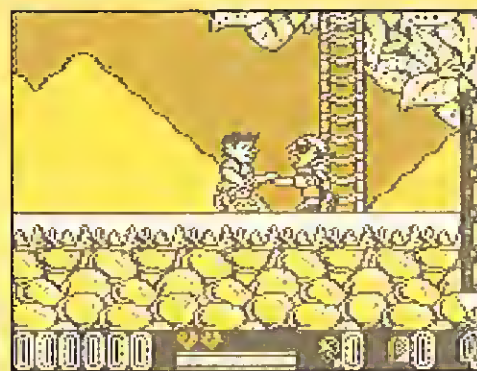
Ya hemos visto que el juego no está mal, pero es que tiene un fallo bastante gordo. Es repetitivo hasta la saciedad. Quitando algunos ligeros cambios entre un nivel y otro, la verdad es que se parecen demasiado entre sí, y, si encima, tenemos el mismo objetivo en todas ellas, el parecido pasa a ser masqueante. La principal variación entre fases es el fondo de las decoradas, que además se encuentran, digamos, "descampesadas". Nos explicamos. A veces, el calarida y las gráficas son puntos destacables, mientras que otras, la única que nos permite adivinar que estamos ante un decorada, son cuatro a cinco dibujillos nimios puestos como de prisa y corriendo. Quitando el combate final entre Pan y Garfio —la más vistosa—, el resto es bastante simplón.

¿Estamos siendo demasiado duros con este «Hook»? Sinceramente no lo creemos. Ya decimos que es un juego que está bien, pero a pesar de ello no acaba de convencernos. Hablando claro, estamos ante un juego más, que no tiene mal aspecto en general, pero que tampoco pasee una calidad excesiva. Esperábamos algo mejor de Ocean y de Peter Pan.

F.D.L.

### VERSIÓN GAME BOY

Si después de revisar la versión N.E.S., os ha quedado bastante claro nuestra opinión, no creemos que sea necesario repetir aquí exactamente la misma. Y es que «Hook» de Game Boy es clonada al interior, con todos sus defectos y con todos sus virtudes.



Si nos referimos exclusivamente a lo técnico en esta versión, debemos decir que posee unos gráficos bastante correctos, pero que no explotan todo lo que la pequeña Nintendo puede dar de sí; el movimiento, tan regularcillo como el de N.E.S., y todo lo demás, por ahí ando. Vamos, que parece que han cogido el código de la otra versión y le han hecho cuatro opoños para pasarla casi íntegro a lo portátil.

Deberíamos dar un aviso a los señores de Ocean, yo que parece que últimamente están algo desorientados en cuanto a los productos de consola, y sobemos, porque yo lo he hecho otras veces, que son capaces de mucho más. Y si se toman estos comentarios en un sentido positivo, como pretendemos, estamos seguras de que sus siguientes cartuchos nos harán pasar ratos mucho más divertidos que los que podemos pasar con este, algo decepcionante, «Hook».

F.D.L.

LA PUNTUACION									
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ADICION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GRAFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ANIMACION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SONIDO	■	■	■	■	■	■	■	■	■
DIFICULTAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■

"Peter Pan se ha quedado muy chico en una consola tan grande."

LA PUNTUACION									
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ADICION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GRAFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ANIMACION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SONIDO	■	■	■	■	■	■	■	■	■
DIFICULTAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■

"El País del Nunca Jamás ya no es lo que era, ni mucho menos."



# VIDEO CONSOLAS

## SENSACIÓN DE PELIGRO RISKY WOODS

- MEGADRIE
- Arcade

El primer recuerdo que se nos viene a la mente al mencionar este programa es que se convirtió, debido a continuos retrasos en su fecha de lanzamiento, en uno de los programas más esperados de todos los tiempos. Y el segundo recuerdo es que la espera mereció la pena. Dynamic creó un arcade impresionante. Todas las versiones de dieciséis bits, pero sobre todo la de Amiga, poseían una calidad técnica nunca vista hasta entonces en un programa español.

Todo esto viene a cuento porque ahora tenemos la versión Mega Drive en nuestras manos. Electronic Arts se ha limitado a convertir el código de la versión Amiga al de la Mega Drive. Lógicamente, tampoco se han inventado una historia nueva. Los sabios ancianos de la llanura contaban que más allá de las altas montañas existía una tierra habitada por extraños monstruos que obedecían ciegamente a su amo y señor. Nadie los creyó, sobre todo tras la llegada de un viajero que decía proceder de aquellas tierras, llamarse Draxos y ser un monje estudiante de su bella naturaleza. Cuando todos confiaron en él y en sus palabras, usó sus terribles poderes para petrificar a los ancianos frailes y así los convirtió en estatuas. Los bosques y tierras de la llanura se llenaron de esqueletos andantes y de extraños seres tan malignos como horrendos. El mal había conseguido triunfar. Sólo los ancianos tienen el poder para derrotar a la magia negra de Draxos.

Armados al principio con un hacha y manejando al joven guerrero Rohan, deberéis rescatar a los ancianos en cada una de las cuatro zonas de que se compone el juego. Estas zonas, aparte de estar divididas en dos fases de combate, tienen, al final, un fiero guardián. Todos ellos, además de ser impresionantes, están, como el resto de enemigos y nuestro personaje, excelentemente realizados. Encontraréis numerosas ayudas en el camino, como mejores armas, pócimas doradas, etc. La soberbia música que os acompañará se une a los increíbles efectos sonoros. Todo ello os ayudará a combatir con más furia, a través de unos decorados de un exquisito colorido, contra todos los numerosos y variados seres que os atacarán. Aunque al comienzo avanzaréis con cierta facilidad, poco a poco, nivel a nivel, la dificultad irá creciendo hasta llegar al filo de lo imposible. Pero, como sois unos guerreros curtidos en mil y una batallas, esto nada más hará que incrementar vuestras ganas de seguir jugando con este fantástico arcade, digno de ser una máquina recreativa.

A.T.I.



## AGITADOS EN PLENO VUELO TALE SPIN

- N. E. S.
- Arcade

Este nuevo cartucho de Capcom convierte a nuestro oso amigo Baloo en un intrépido aviador. En «Tail Spin» nuestro objetivo es realizar loopings, barridos y demás acrobacias, para esquivar a nuestros enemigos. Pero na creáis que es el típico arcade de scroll horizontal, ya que también hay zonas de scroll vertical. Debido al desarrollo del juego, tendremos de recoger bolsas de dinero y aterrizar en un hangar para efectuar las reparaciones necesarias en nuestro aparato. Deberemos ser muy rápidos para esquivar las balas de cañón, huesos y pelotas de béisbol que nos dispararán los piratas aéreos. Del mismo modo, tendremos que tener los ojos muy abiertos para no perder ninguno de los objetos especiales esparcidos por el paisaje. Otra de nuestras tareas será disparar a unos globos, muros, nubes y edificios para encontrar más objetos que nos proporcionarán puntos de bonificación.

En cada fase nos encontraremos con una serie de puertas que se encuentran escondidas. Al atravesarlas, entraremos en una ronda de bonificación donde nos situaremos a bordo de una nave. Tendremos que hacer estallar los globos que van apareciendo y recoger las frutas que van dejando;

cuanta más recajamos, más puntos obtendremos.

Aunque no es demasiado original, este cartucho encierra detalles novedosos y de calidad, como por ejemplo el movimiento del avión al situarse boca abajo y la suavidad de sus scrolls. También merecen mención muy especial los colores de sus decorados, los cuales están muy bien conjuntados aunque los gráficos de los personajes son un tanto diminutos. En ocasiones apenas se ven...

El juego en general obtiene una aceptable nota media y es lo bastante entretenido como para que se le preste toda nuestra atención.

E.R.F.



## SÓLO LOS MONSTRUOS SOBREVIVIRÁN KING OF THE MONSTER

- SUPER NINTENDO
- Arcade/Lucha

Probablemente los adictos a las máquinas recreativas recordarán un juego llamado «King of the Monsters». Aunque ya existe una segunda parte del mismo, este arcade se estrena en la Super Nintendo. Como más de uno sabréis, lo que tendremos que hacer será combatir cuerpo a cuerpo, contra una serie de gigantes monstruos que intentarán toda clase de artimañas para vencernos. Cada uno tiene sus propios movimientos y facultades, por lo que será necesario probar con todos, para familiarizarnos con ellos y elegir el que más nos agrade.

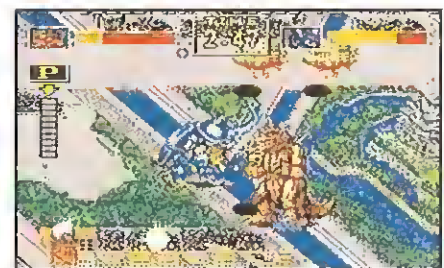
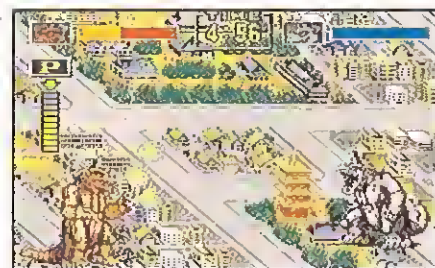
Tendremos que seleccionar un monstruo y derrotar al resto, ganando batallas contra todos y cada uno de los mismos. De este modo, nos convertiremos en el Rey de los Monstruos al llegar al final de cada nivel. Para ello tendremos que combinar técnicas, para reducir el indicador de vida de nuestro adversario a cero. El juego consta de cuatro ciudades y ocho niveles, en los que conseguiremos puntos de bonificación si logramos destruir la ciudad entera.

La conversión de la máquina recreativa a las consolas no ha estado muy acertada. El desarrollo del juego es muy repetitivo; siempre son los mismos mons-

truos y la variedad de los movimientos no es muy amplia. Además, el tamaño de los personajes ha disminuido. Y uno de los atractivos de este juego era, precisamente, las considerables dimensiones de sus seres, con lo que ha perdido toda su espectacularidad. Los golpes también se han reducido y tampoco están todos los de la máquina original. Su sonido y movimientos resultan un tanto mediocres para lo que puede dar de sí la Super Nintendo.

En resumen, podríamos decir que es un juego de lucha con monótono desarrollo y muy pocas notas innovadoras dentro de un género muy popular.

E.R.F.





# MICKEY YA SABE DÓNDE ESTÁ LA ACCIÓN... ¿Y TÚ?



Vuelve la **Acción**. Y este mes con más fuerza que nunca. Porque en **Nintendo Acción** te hemos preparado un número que no tiene desperdicio. Toma nota. Para empezar te llevamos hasta el final de juegos tan geniales como **Star Wars** y **Maniac Mansion** de N.E.S., **Battletoads** y **Dragon's Lair** de Game Boy o la última maravilla para Super Nintendo, **Bart's Nightmare**. Pero ésto no es todo, porque, además, seguimos con nuestras súper guías de **Super Mario World** y **Street Fighter II**. ¡Una auténtica pasada! Y sin contar con que te comentamos una a una las novedades más interesantes para tu **Nintendo** o que te ofrecemos los trucos más alucinantes para esos juegos que te quitan el sueño.

Te lo advertimos: **Nintendo Acción** se va a convertir en tu revista favorita.

## Búscala todos los meses en tu quiosco



Cama Asterix y Obelix, Maria y Yashi a Indy y Safia, Dirk y Daphne pasarán a la historia del software inevitablemente unidas, formando una pareja que toda el mundo se empeña en disolver. Dirk, en esta nueva aventura, intentará remediar su nueva separación poniendo su espada al servicio de su amada.

■ READY SOFT  
■ Disponible: PC, Amiga

La segunda entrega de la serie Dragan's Lair, «Time-warp», predecesara de la que hay nas acupa, se basaba en una recreativa del mismo nombre. La máquina tenía varias escenas más que el juego de ordenador. En concreto, una que se desorrollaba en Egipto, otra en el País de las Maravillas y otra más baja las narices de un Beethoven en plena inspiración para componer su quinto sinfonía. Sus narraciones acompañan a la espectacular escena, haciéndola digna de recordarse y muy merecedora de ver.

El software que vamos a analizar recoge fragmentos de las escenas nombradas, así como otras inéditas de igual originalidad. En concreto, las realizadas sobre un barco pirata y en el Reino del Tiempo. Quienes hayan visto algún juego previo de este estilo ya pueden dejar de leer, pues ya sabrán que:

-El juego es de dibujos animados, y presenta unas gráficas y sonidos increíbles y superespectaculares.

-El desarrollo consiste simplemente en mover a la dirección adecuada en el momento adecuado. Si se hace así, la escena proseguirá como una película de dibujos animados. En caso contrario se interrumpirá y cambiará para mostrar una jaca escena de muerte del pobre Dirk.

-Na obstante, a ver quién se resiste a terminar el juego aunque sólo sea para ver toda su desarrollo íntegro.

Con esta queda toda dicha. «Dragan's Lair III: The Curse of Mordread» tiene escenas —de entre las cuales nas valdramos a quedar con la de Beethoven: nas perdáis la cara que pone cuando el gato tira la vela—, sanidad y un desarrollo interesantes, como para intentar ver la película hasta el final.

F.H.G.



A

l día siguiente de acabar con Mardrac, Dirk el Valiente quería descansar. El rescate de la princesa Daphne había sido, como siempre, extenuante; que si luchar contra dinasaurios, que si enfrentarse a serpientes en el paraíso... Vamas, se merecía un descanso. Sin embargo Daphne no tuvo compasión y le mandó sin demora a por leña. Resignada nuestra héroe se dispuso a cumplir el encargo de su amada, aunque su instinto le decía que inevitablemente una nueva aventura le esperaba.

Dirk se marchó pertrechado de su espada y su mochila. Se pasó unas minutos cortando leña, la recogió..., y oyó un ruido, una especie de carcajada. Con un profunda suspiro, cantó hasta tres y se dio la vuelta. ¿Quién sería esta vez?, se preguntó durante el corto trayecto a casa, que hizo con parsimonia y contemplando el paisaje. Ya a la salida del bosque se vislumbraba la casa: Dirk se calzó la espada, ensayó cara de sorpresa y arrojó las trancas en sus brazos, aunque sabía que ahora tendría que arrastrarlas al suelo. ¡Una pena! Por fin, avanzó un paso y la vio: el turno le tocaba a Mardread, hermana del recién aniquilado Mardrac.

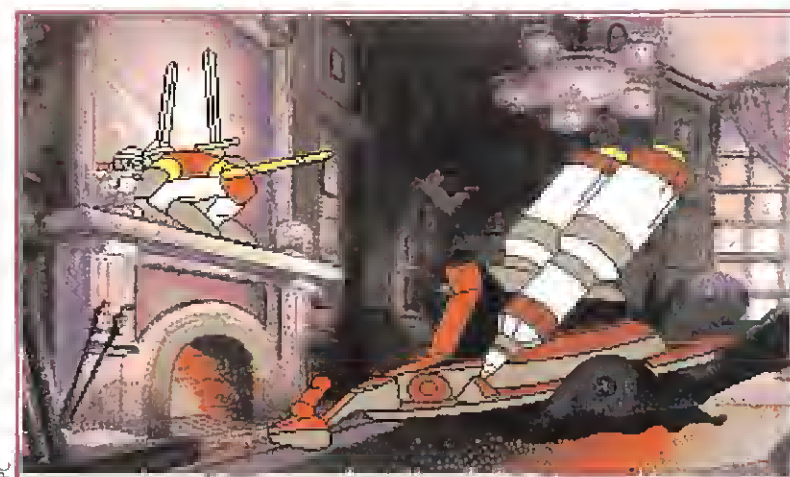
Al parecer, la villana había aptada par capturar a Daphne y a la casita en la burbuja de su cetro. Esbozó la expresión ensayada y lanzó las trancas al suelo: ante él esperaba otra carrera intertemporal...

## LA JAULA DE CRISTAL



# DRAGON

## THE CURSE OF



### LA PERSECUCIÓN DE MORDREAD

Según Mordread le localizó, fluyó un rayo de su cetro hacia él, que a duras penas pudo esquivar (ARRIBA). En cuanto se repuso, ya un par de vampiros le estaban atacando. Se deshizo de las aladas malvadas con su afilada espada (DISPARO).

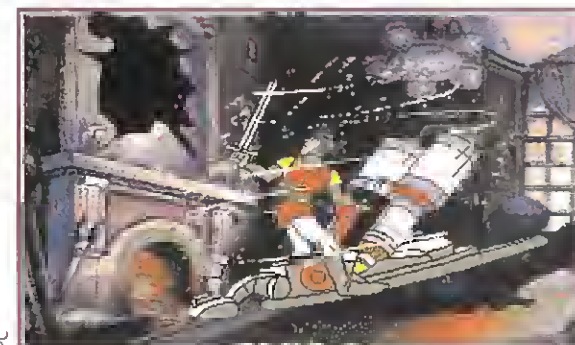
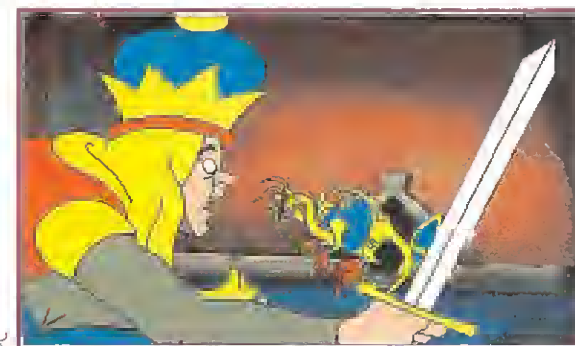
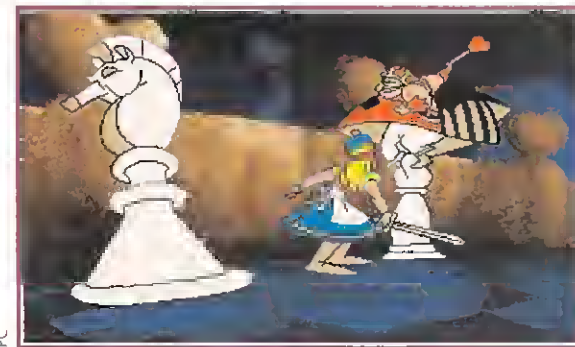
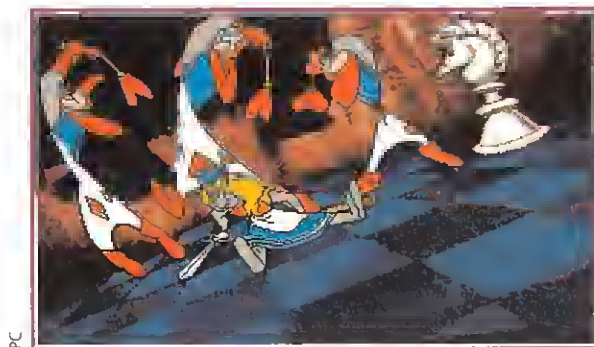
Cuando por fin se recuperó, Mordread huía por el camino, guardando sus espaldas con otro par de bichas aladas, que también recibirían su merecida (DISPARO). Dirk salvó un agujero con un trágico salto (DERECHA), y alcanzó a la bruja justa en el momento en que ésta se transportaba por el tiempo.

Suspendida de la máquina del tiempo, hizo una cabriola (DISPARO) y evitó un mortal rayo. El vacío del limbo le rodeaba. Con un encantamiento, Mordread duplicó el artefacto, y Dirk se fue de nuevo lejos de su abyectiva. El viaje que "sufrió" a continuación le llevaba al lado de un espejo.



# S LAIR III

## MORDREAD



## EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

**Después de su última misión, Dirk se merecía un buen descanso. Pero Daphne, su amada, no pensaba lo mismo. Sin ningún tipo de compasión, le envió al bosque a por leña. Dirk sabía que una nueva aventura le esperaba.**

**P**ero ollí también le hobío dejado Mordread un recuerda en formo de compo mógica, que desbarató con un potentísimo golpe de su espodo (DISPARO). Estó visto que su ormo es su mejor omigo. Penetró por el espejo y, repentinamente, se encontró atendido por Tweedle Dee y su gemelo Tweedle Dum, que le vistieron paro lo ocasión: de Alicio. Pero de Alicio en el País de las Moravillas. Lo verdod es que el intrépido guerrero nunco hubiero soñodo can un disfroz ton original. Por desgrocio, tombiën intentaron un pequeño golpe que Dirk pudo sosloyor con un rápido movimienta (IZQUIERDA).

Ante sus ojos, sus más que sorprendidos ojos, carrío lo reino de carazanes; pero los gemelos Tweedle seguían llenóndola de "fovares", por lo que hobrió que huír (IZQUIERDA). De nuevo, lo ogilidad de Dirk estobo más que probado (ARRIBA, ABAJO). Sin embargo, openos pudo poror el último golpe (DISPARO), se hollá boja los cetras de un trío de noipes. Così intuitivamente, saltá lejos de ollí (DERECHA) y se encantrá en la grupo de un cabollo..., pero de ojedrez. Y con dos noipes más, cuya borojo cartá can su espodo (DISPARO). Lo huído quedó cerrada por la reino, que le ocometía sobre su cobollo (IZQUIERDA).

No le quedó más remedio que montar sobre el cobollo, desde donde puda deshocerse de otros dos noipes de lo guordio reol (DISPARO), no sin pasar un mol roto. Su siguiente onfitrión ero Sombrero Loca que, can su potente mortillo, estoba deseoso de camprabor lo durezo del cosco de Dirk. No conforme can tal acción, Dirk espoleó sin pie-

dod o su caballa (ARRIBA, IZQUIERDA): tras él se hocío añicas la tetero de cierto conejo... Yo fuero de su improvisado monturo, Dirk soltó de lo meso (DERECHA) y evitá el último golpe de Sombrero Loca. Por fin, la puerta de solido. Pero, cloro, no toró en decrecer en tomoño. Cuondo se obrió, Dirk yo sobío que tendrío que buscar en otro sitio; por ollí sólo cobión drogones minioturo camo el Jabberwocky omorilla que estaba ante sus ajas. La primero nube de goses tóxicos lo pudo porar con su espodo (DISPARO).

Pero, cuol globo, el drogoncito empezó o hinchorse y Dirk tuvo que retroceder (IZQUIERDA), sin perder tiempo. Lo espado se le escopá de las monos y tuvo que lonzarse a su rescote (ARRIBA). Na se podía permitir el lujo de deshocerse de su mejor compoñio. No por eso el drogón cesó en su omento, y el pobre héroe se vio orrinconodo en el límite del Poís; lo único solución no le gustorío ol animol. Dirk, sin consultórselo, soltó sobre su co-bezo (DERECHA) y se encontró valonda entre una bondodo de cortos. Lo situocion estabo così contralodo..., casi solamente.

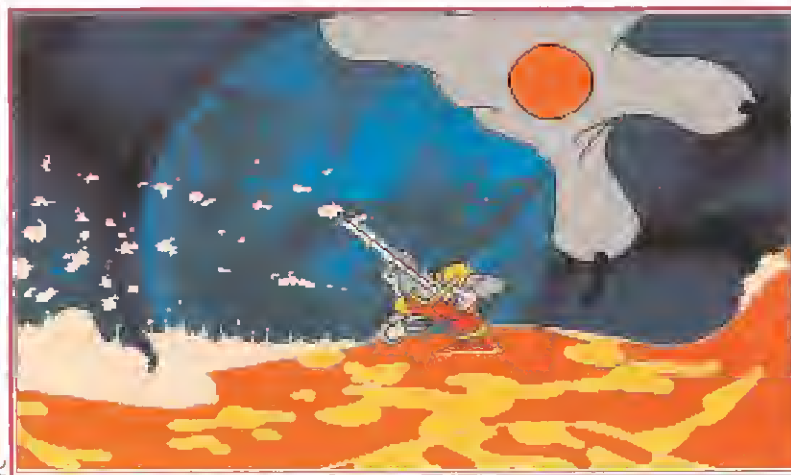
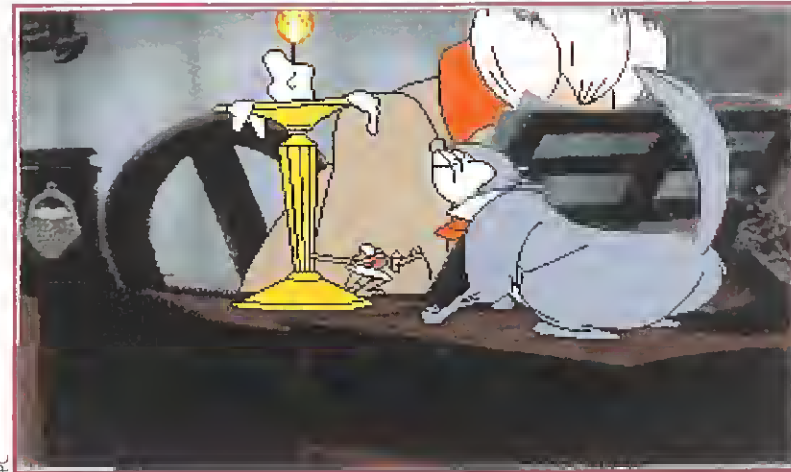
Por supuesta, Jabberwocky na querío tener inquilinas y Dirk tuva que descalgarse coma pudo desde uno de sus orejos o uno de los noipes volodores (IZQUIERDA), en donde hizo uno exhibición de surfing poro estrellorse contro un espejo y volver o su móquino del tiempo. En ello, un nuevo compo mógico le obligá a activar el mecanismo (DISPARO). Su siguiente destina era la caso de un maestra, más aún, el hagar de un genio. Su siguiente destino ero...



**Dirk se marchó pertrechado de su espada y su mochila. Cortó algo de leña y..., oyó una misteriosa carcajada.**

**Por fin avanzó un paso y la vio. Ahora le tocaba el turno a Mordread, hermana del aniquilado Mordroc.**

**Suspendido en la máquina del tiempo, Dirk hizo una cabriola y evitó un mortal rayo. El vacío del limbo le rodeaba.**



## LUDWIG VAN BEETHOVEN

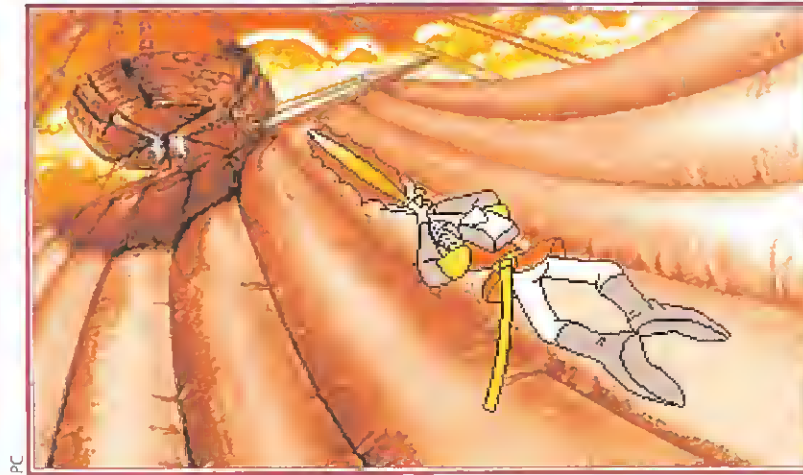
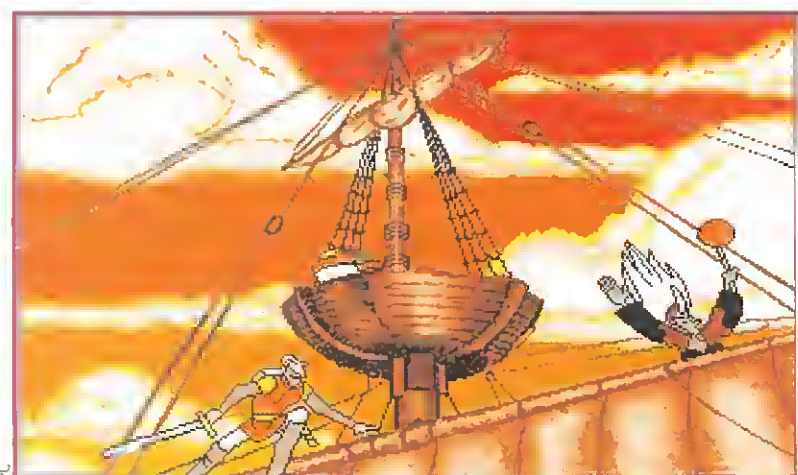
El mismísima gran compositor alemán, que a la sazón se encuentra caminando la quinta sinfonía, en la campaña de un cariñoso minino. La situación no es muy halagüeña, sin embargo, pues Dirk ha aparecido con tamaño de ratón y en el teclado del genio. Buena, si consigue pasar desapercibida..., pero allí está Mordread. La llamada hace que Dirk tenga que trepar por un paño hacia la parte superior del piano (ARRIBA), donde le espera el gato que comienza su persecución.

Dirk huye hacia la capa del músico (IZQUIERDA) desde donde se descuelga al suelo (ABAJO). El gato derriba una vela en su acasa, ante la mirada de enaja de Ludwig, pero no cesa. Dirk huye por el piano (DERECHA, DERECHA) y por fin salta de él a unas libras (ABAJO). De nuevo, Mordread le lanza su rayo y una vez más la espada le salva la vida (DISPARO). Entretanto, el felino se ha abalanzado desde el piano, y a Dirk no le queda más remedio que valerse a encaramarse a las libras (ARRIBA).

Peró allí asoma de nuevo la cabeza del gato, con la que sólo resta saltar

de nuevo a la jarra de cerveza (IZQUIERDA) e introducirse en ella (ABAJO). El apartada cierre de su tapa impide que la cera alcance al héroe, pero no distrae al gato, que mete sus garras en el recipiente. Dirk nada como puede (DERECHA) y la garra falla su objetivo. La siente por el traga del músico, pero a Dirk no le queda más remedio que ramper su hermosa jarra. Su espada no falla (DISPARO) y hace añicos la claraboya.

Dirk se ve arrastrado hacia las fauces de su gatuna amiga, pero con su espada le disuade del bacado (DISPARO). Por fin, camina libre hacia su transportador temporal, hacia el que corre sin pensársela das veces, la activa (DISPARO) y suspira. El gato abre su boca, pero se queda con un palmo de narices, al ver como desaparece el bicho de sus manos. A toda esta, Ludwig van Beethoven ha conseguido, pese a la escaramuza, campanar la quinta sinfonía. Y Dirk ha tenido la primicia de oír las acordes de su estreno: también tiene sus ventajas esta de viajar en el tiempo.



## UN BARCO DE PIRATAS

Tras su ajetreada aventura, Dirk se via catapultada al mástil de un barquita corsaria, y nada más materializarse tuvo que saltar a sus velas (IZQUIERDA). El arden se via rata y un barbado pirata le lanzó una andanada con su trabuca. Las velas eran un buen medio de transporte hacia abajo, y mejor con su espada (DISPARO).

Su destino iba a ser un apartada barril en el que escander la cabeza (ABAJO) para evitar su encuentro con otra redandita bala. La cuerda de la derecha era la única salida (DERECHA) y Dirk valió por toda la cubierta para encontrarse en un tablán..., suspendida sobre el océano. El sable del pirata le hizo retracer

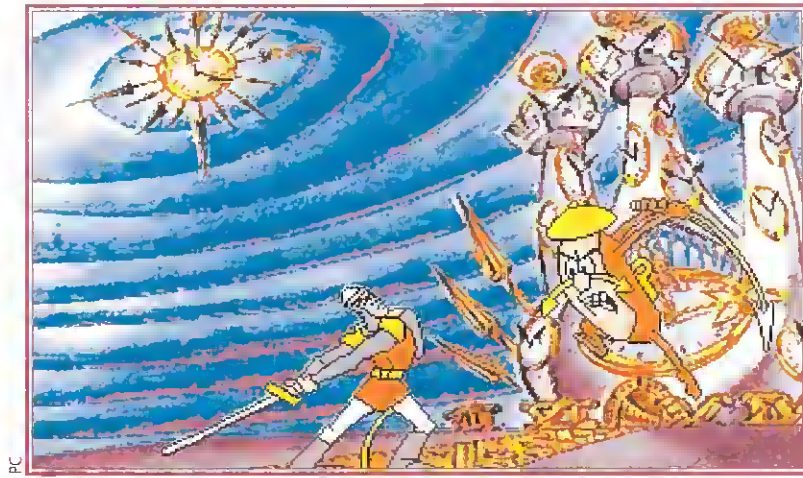
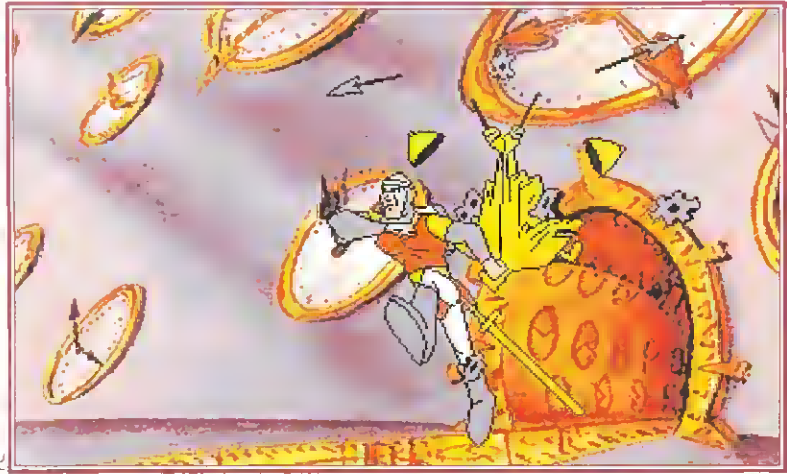
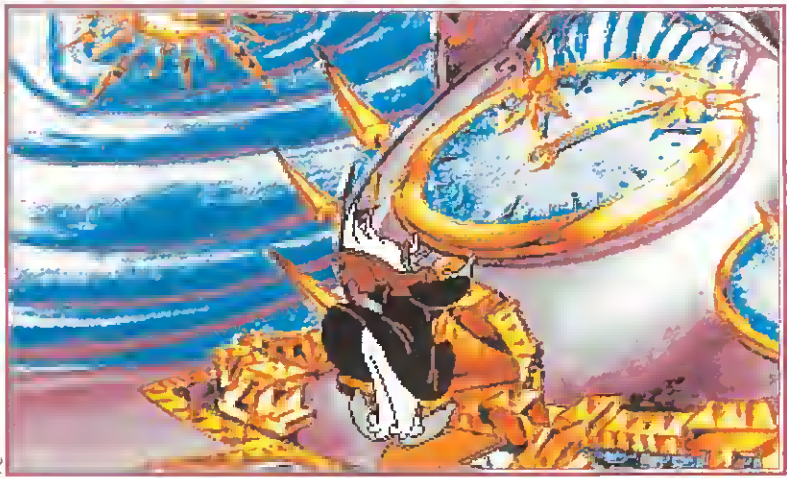
por él (DERECHA) hasta caerse. Y, cómo no, abajo un tiburón se relamía. Por suerte, pudo aferrarse con la punta de las dedos al tablán y saltar (ARRIBA) antes de engardar el vientre del pececito.

Dirk se encontraba aferrada al aparejo, y por él subían unas piratillas más. Su espada le libró del primera (DISPARO) dándole unas preciosas segundas para alcanzar la torre de vigilancia (ARRIBA), a la que llega con el tiempo justo para ver a la bruja largarse en su vehículo, no sin antes dejar un "agradable recuerdo".

De nuevo con premura, Dirk activó el suya en persecución de Mordread (DISPARO).







## EN EL REINO DEL TIEMPO

**A**plastando un despertador, se materializa Dirk de nueva. Ahora pequeños relojitos le aporrean con sus agujas. Sin duda, está en el Reino del Tiempo.

Se desembaraza de los dos primeros (DISPARO, DISPARO) y persigue a Mordread, que se ha intraducida en un curiosa edificación mediante un puente levadizo con forma de aguja. Pero Dirk tendrá que encargarse primero de más relojitos: al primero, lo esquiva (ABAJO) pera al segundo lo destroza (DISPARO). Ya cerca de la puerta, atra reloj se lanza a por él, pero de nuevo Dirk le manda de visita al relojera (DISPARO).

El Castilla del Tiempo tiene a su entrada dos celosos centinelas, que se darán un cascarrán ante la habilidad de Dirk (IZQUIERDA). Na obstante, la persecución es encanada y se ve abligada a subir a la pesa de un reloj de cuca (ARRIBA) que le arrastra a la casita de su dueña. Oportunamente, esa tablita va a dar una ruta de escape al héroe, quien mantiene un precaria equilibria en el barde del reloj (ARRIBA). Dentro del reloj, las mecanismas san igualmente traidares. Hay que huir hacia la única salida (DERECHA) y saltar para alcanzarla (ARRIBA). Allí está de nueva el despertador pesada, que le abliga a entrar por una puerta de madera (DERECHA).

A su alrededor, una cúpula de relojes alcanza al ciela. En el centra de la misma, un enorme trana cabija las pasaderas del Señor del Tiempo, encarnada en un vieja y en un bebé. Para na ser menos, ambas encarnaciones toman instantánea aversión a Dirk y le lanzan sus balas de energía, que envejecen instantáneamente a su receptor. Además, el reloj guardián na ha cesado en su empeña. Dirk esquiva coma puede las ataques de tanto enemiga (DERECHA, ARRIBA) y se escabulle carrienda (DERECHA, DERECHA).

El última proyectil del Vieja ha impactada en el reloj perseguidor, destrozándala par envejecimienta: las relojes cuanda se hacen mayores se transforman en relojes de pared. Dirk tiene tiempo (hambre, si en este



país no lo tuviera...) para un respiro, pero na muy larga. Ha localizado de nuevo a Mordread, pero sus enemigas le han localizada a él. El nueva dispara la puede esquivar agachándose (ABAJO) y, par fin, surge un plan en su cerebro. Coge la estera de uno de los relojes de la pared y refleja el siguiente rayo, de forma que su destinataria pasa a ser la confiada Mordread (IZQUIERDA), que se ve así añiñada hasta las cenizas.

Libre de su enemigo, Dirk na tiene un mamenta para el regocija por dos razones: a) El Viejo y el Bebe siguen queriendo librarse de él; b) La burbuja en que su querida Daphne está atrapada cae al vacío para perderse. Por un instante, Dirk sapesa la pasibilidad de dejar que la burbuja desaparezca y así dedicarse en el futuro a una vida tranquila sin preocupaciones. Pera la deshecha: él es un profesional.

Can un salto se acerca al abisma (ABAJO) y con atro coge la esfera (DERECHA) mientras se pane fuera del alcance de las balas del Señor del Tiempo. Ante él está la salida, y na tiene dudas en usarla, dada la proximidad de un nuevo reloj belicoso (DERECHA). Y ya puede ver su querida máquina del tiempo, en la que se manta y arranca (DISPARO).

## OTRO FINAL FELIZ, Y VAN...

**Y**a en su basque preferida, Dirk la contempla con cuidado. En su mana, hay una burbuja; en ella, están su hagar y su espasa, la pramesa de una vida plácida, atendida par una bella mujer. Dirk tiembla sála de pensarlo: "vida plácida", "atendida par..." Tada demasiado bonito. La tentación es fuerte, pera na va a ceder. Rompe la bala y sale la exuberante Daphne para arrojarse en sus fuertes brazos. Un gran beso culmina este final feliz. Y es que Daphne es también una excelente profesional.



**Beethoven consiguió componer su sinfonía, pese al escándalo que habían organizado Dirk y un gato.**

**Tras su ajetreada aventura, nuestro héroe se vio catapultado al mástil de un barquito pirata.**

**Un gran beso culmina un final feliz. Daphne, al igual que su amado, es una especialista en todo lo que hace...**

## EPÍLOGO

**D**aphne se separa con fuerza de su morida y le ardeno recager todo la leña, que hoy que ver cómo dejo todo antes de irse o trobojar. Dirk se despojo de su indumentario y procede a la recalcación. Poco después, colocó el cortel de LIBRE y cualquier molo con ganos de hocer fechorías podrá controrot un secuestro de Daphne con rescote incorporado. Cado uno se gono lo vido como puede...

F.H.G.



# SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO... ¡¡¡VAS A ECHARLO DE MENOS!!!



**Nº 38 PVP: 225 Ptas.**

- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs



**Nº 39 PVP: 225 Ptas.**

- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?
- Mapa de La Pulga 2



**Nº 40 PVP: 225 Ptas.**

- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



**Nº 41 PVP: 225 Ptas.**

- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



**Nº 42- Extra PVP: 375 Ptas.**

- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers



**Nº 43- Extra PVP: 375 Ptas.**

- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk



**Nº 44 PVP: 225 Ptas.**

- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson



**Nº 45 PVP: 225 Ptas.**

- Robocop 3
- Space Ace II
- Dh no more Lemmings !



**Nº 46 PVP: 225 Ptas.**

- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



**Nº 47 PVP: 225 Ptas.**

- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox



**Nº 48- Extra PVP: 375 Ptas.**

- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family



**Nº 49 PVP: 225 Ptas.**

- Dark Seed
- Suplemento Nuevas Tecnologías
- ECTS 92



**Nº 50 PVP: 225 Ptas.**

- Juegos Olímpicos
- Stark Trek
- Larry 5
- Juegos en CD Rom



**Nº 51 PVP: 225 Ptas.**

- Epic
- Indy IV y Cruise for a Corpse
- De luxe Paint Animation



**Nº 52 PVP: 225 Ptas.**

- Indiana Jones
- Lawnmower
- Sim Ant
- Tecnomanías



**Nº 53- Extra PVP: 375 Ptas.**

- Cruise for a Corpse
- Guy Spy
- Animator
- Indiana Jones



**Nº 54 PVP: 225 Ptas.**

- Lemmings 2
- Arma Letal
- Cartooners
- Eternam



**Nº 55 PVP: 225 Ptas.**

- Cool World
- Alone in the Dark
- Street Fighter
- Informe CD Rom

## UNA COLECCIÓN QUE VALE MÁS DE LO QUE CUESTA

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números:

1. Época: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 19, y 33. 2. Época: 1, 2 y 8



Sherlock Holmes desayunaba en compañía de su inseparable Watson cuando recibió una carta inesperada. El inspector Lestrade solicitaba su colaboración para investigar un asesinato cometido durante la noche anterior. Y Holmes sabía que cuando Scotland Yard pedía ayuda tenía que ser por un motivo realmente importante. De esa forma tan natural, entre el aroma del café y la lectura del periódico de la mañana, comenzaba el que iba a ser uno de los casos más complejos y apasionantes de su carrera.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE

# Sherlock Holmes

**H**olmes y Watson se desplazaron al lugar del crimen, un callejón situado junto a la puerta trasera del Regency Theatre. Allí se encontraba el cadáver de la víctima, tendido en el suelo, en el mismo lugar y posición en el que fue encontrada, y junto a él el inspector Lestrade tomando notas.

El inspector explicó a Holmes que el cadáver correspondía a Sarah Carroway, una joven actriz del Regency Theatre. El único testigo del crimen era una de sus compañeras de reparto, que en ese momento se encontraba dentro del teatro en estado de shock. Según el inspector, la crueldad del asesinato dejaba bien clara la mano de Jack el Destripador, a pesar de que el lugar de los hechos estuviera lejos de Whitechapel, la zona en la que hasta ahora habían tenido lugar sus crímenes.

Holmes examinó el cadáver localizando sobre el abrigo de la víctima una extraña sustancia blanca de la que recogió una muestra. Observó, además, que las marciales heridas se produjeran, probablemente, por el bisturí de un cirujano con el borde dentado. Ese detalle, lo llevó a dudar de la hipótesis de Les-

trade sobre la autoría del Destripador, pues él nunca había utilizado un instrumento semejante. El inspector no permitió a Holmes recoger el bolso y el sombrero de la víctima, pero sí una barra de hierro sin relación aparente con el crimen.

En el interior del teatro, Holmes y Watson fueron recibidos por Henry Carruthers, el encargado de personal. Éste les explicó que la joven



En el camerino de Sarah hallaremos las pistas necesarias para comenzar nuestra investigación. El contenido de los cajones de la cómoda oculta un terrible secreto.



Un agente de policía entregará al ama de llaves del detective una nota firmada por el inspector Lestrade de Scotland Yard. En ella, se le informa de que un terrible asesinato ha tenido lugar en la ciudad.

que lloraba junta al espejo era Sheila Parker, la compañera de Sarah que descubrió el cadáver. Holmes obtuvo de Watson un sedante capaz de calmar a la muchacha, y pudo, entonces, responder a sus preguntas. Sheila les contó que encontró el cuerpo destrozado de Sarah en el callejón y vio escapar corriendo del lugar a un hombre con una gabardina para luego regresar a la habitación y desmayarse. Al parecer, la infeliz joven tenía una hermana, pero Sheila no sabía mucho sobre ella.

Holmes examinó entonces la habitación y observó un ramo de flores sobre un mueble, recogiendo tanto una de las flores como la tarjeta que las acompañaba. También recogió un frasco de perfume, con una cinta, colgada cerca del espejo y un muelle oculto debajo del armario rapera. La puerta de la habitación había sido forzada y ahora estaba atascada, pero Carruthers pudo arreglarla en cuanto Holmes le entregó el muelle.

## LA PISTA DE LAS FLORES

**H**olmes regresó a su apartamento en Baker Street y sometió la flor a un análisis. El microscopio reveló que las líneas rojas en los pétalos habían sido producidas por un praxo artificial, y un análisis posterior señaló la presencia de un compuesto de iodo.

También analizó el polvo blanco encontrada en el abrigo de la víctima y descubrió la presencia de arsénico junto con restos de jabón y alcañán. Todos eran elementos de un producto muy conocido por sus propiedades de conservación.

# Caso resuelto



En Baker Street, Holmes entabló conversación con un joven vago-bundo llamado Wiggins, que en muchas ocasiones había colaborado con él dándole información. Le entregó la flor y le pidió que buscara el lugar donde se vendían claveles de color rojo sometidos a un tratamiento con iodo. Wiggins prometió poner en marcha su red de colaboradores y volver lo más rápido posible.

Entre tanto, Holmes y Watson se dirigieron al apartamento de la víctima. Allí, el detective encontró una pequeña llave en el interior de un paraguas y examinó detalladamente un cesto con ropa sucia, encontrando, entre ropas de mujer, una jersey, similar a los utilizados por los jugadores de rugby, con algunos cabellos negros y un fuerte olor a aceite de macassar.

De vuelta a Baker Street Wiggins había concluido con éxito su investigación. Una niña llamada Lesley vendía ese tipo de flores en un puesto en el Covent Garden, de modo que Holmes y Watson se dirigieron rápidamente a ese lugar.

Lesley se resistió al principio a dar información a Holmes, pero el detective ganó su confianza comprándole uno docena de violetas. Lesley había vendido gran cantidad de claveles rosados dos días antes, de forma que Holmes le entregó la tarjeta encontrada en la habitación del teatro.

En ese momento Lesley recordó rápidamente a la persona que se los compró ya que ello mismo había escrito la tarjeta por encargo suyo. Lo joven les explicó que se trataba de un hombre aparentemente agradable y educado que, después de comprar las flores, se mostró muy grosero cuando ella se negó a acompañarle a la taberna. Lesley añadió que el desconocido arrojó la colilla de su cigarro al barril donde ella guardaba el agua con iodo por sus flores y que pareció haber perdido algo junto a él.

Ante esta nueva pista, Holmes decidió examinar el barril. Cogió un cesto con flores secas colocado sobre él y, después de observar la presencia de un objeto en el fondo, orroncó un alambre de la cesta para extraer lo que resultó ser un par de gemelos.

Holmes y Watson decidieron regresar al escenario del crimen, pero por entonces la policía ya había levantado el cadáver y había recogido todas sus pertenencias, dejando únicamente como huella una silueta de tiza sobre el suelo.

#### PROBLEMAS BUROCRÁTICOS

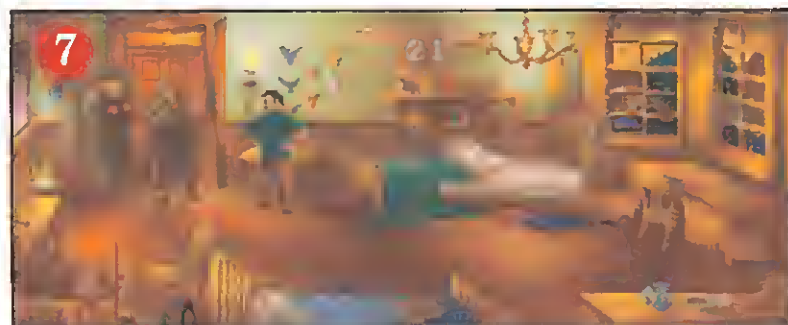
Los restos de Sarah habían sido trasladados a la Morgue, el depósito de cadáveres. Allí Holmes preguntó al encargado si podía examinar los objetos encontrados junto a la víctima y éste colocó el sobre que los contenía sobre la mesa. Sin



**CALLEJÓN TRASERO DEL TEATRO**



**TIENDA ECUESTRE DE EDDINGTON**



**HABITACIÓN DE EATON**



**BUFETE DE JACOB FARTHINGTON**



**COVENT GARDEN**

embargo, Holmes carecía de autorización para llevarse ninguno de los objetos, de modo que el encargado le impidió cogerlos.

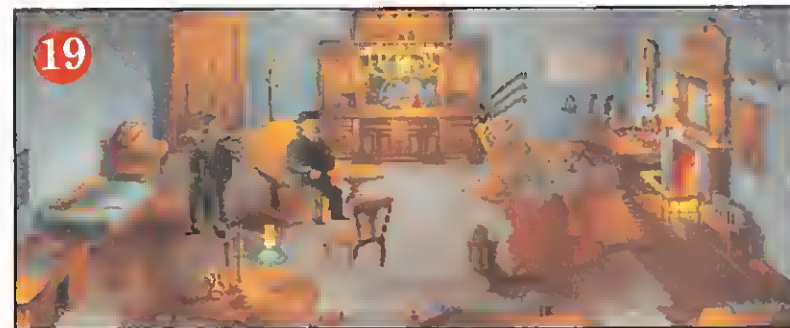
Holmes solicitó dicho permiso al inspector Gregson, que se encontraba en la misma sala leyendo unos informes. El inspector le explicó que solamente Lestrade podía proporcionarle el permiso que deseaba y que podría encontrarle en Scotland Yard.

Nuestros dos amigos se dirigieron, por tanto, a la oficina central del Yard, pero el agente que se encontraba de guardia en la puerta se negó a permitirles el paso oludiendo órdenes estrictas de sus superiores. Holmes tuvo que regresar a la Morgue y explicar dicha negativa a Gregson, el cual se ofreció a acompañarlos personalmente. Efectivamente,

el inspector tuvo unos palabras con el agente que antes les había impedido pasar y le ordenó que les permitiera acceder libremente al edificio.

Una vez dentro, un nuevo obstáculo esperaba a nuestros amigos. El oficial de recepción no parecía estar dispuesto a permitir que Holmes hablara con Lestrade.

**Nos encontramos ante un nuevo caso para el detective más famoso de la historia, Sherlock Holmes. Un brutal asesinato ha tenido lugar en Londres y tenemos que descubrir al culpable.**



**221B DE BAKER STREET**



**DETECTIVES MOOREHEAD Y GARDNER**

de, diciendo que el inspector estaba sumamente ocupado y no quería ser molestado.

Holmes salió de nuevo al exterior del edificio y entabló conversación con el vendedor ciego. Le preguntó cómo podía conseguir que el sargento Duncon, el oficial de recepción, les permitiera ver a Lestrade. El vendedor parecía

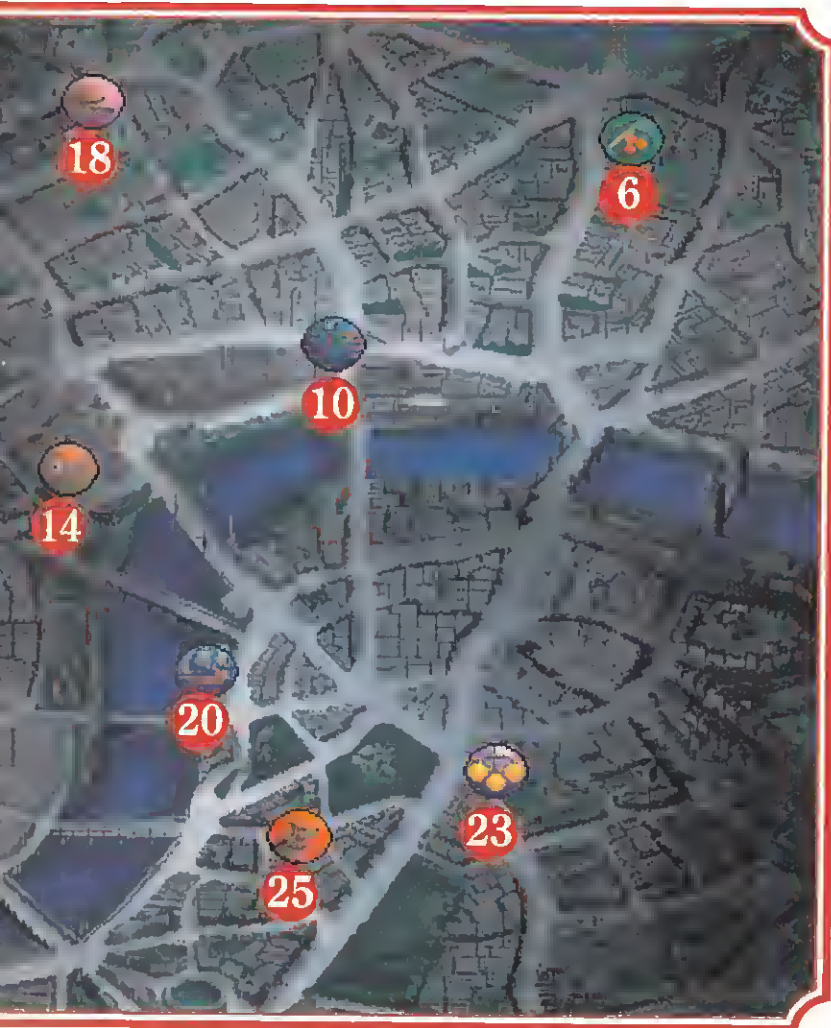
dispuesto a darme algunas sugerencias a cambio de dinero. Sin embargo, Holmes le dijo que había descubierto, por una serie de detalles, que no era ciego sino que fingía serlo para ganar la composición de la gente, y que si no lo ayudaba denunciaría su actitud a la policía. El vendedor, al verse descubierto, explicó a Holmes que el sargento Duncon se ablandaba fácilmente ante la adulación.

Nuevamente entraron nuestros amigos en el edificio. Esta vez, la táctica tuvo resultado y pudieron hablar con Lestrade y pedirle la autorización que necesitaban. El sargento Duncon lo redactó, y Holmes y Watson pudieron volver a la Morgue y entregarlo al encargado. De nuevo, examinaron los objetos encontrados junto al





PISO DE SIMON KINGSLEY



CASA DE LA ÓPERA DE CHANCERY

cadáver de Sarah, pero sólo pudieron coger uno de ellos, una llave.

#### UN DÍA EN LA ÓPERA

La llave abría la puerta trasera del teatro, y allí se dirigieron nuestros amigos para investigar de nuevo en el camerino de Sarah. La joven Sheila había abandonado la sala y Carruthers yacía adormilado junto al espejo. Por tanto, Holmes utilizó la pequeña llave encontrada en el paraguas para abrir unos cajones. En uno de ellos el detective encontró dos entradas para la ópera.

Interrogado por Holmes, Carruthers explicó que Sarah tenía una hermana llamada Anna que cantaba en la ópera y le había regalado esas entradas para toda la

temporada. También le dijo que hace algunos días encontró un chico joven, de unos diecisiete años, rondando junto al teatro y preguntando por Sarah.

El chico le había pedido la dirección de Sarah y, al negársela, le había dicho que si cambiaba de opinión podría encontrarlo en el "Moongate".

**Partimos del cadáver de una joven. Su cuerpo, terriblemente rasurado con un bisturí, es la primera pista. Ahora debemos poner en marcha todo nuestro ingenio y averiguar lo ocurrido.**



LUGAR DE PICNIC Y JUEGOS



TABERNA DE ST. BERNARD



MUELLES



COMPRA-VENTA DE JAMESON



EL VIEJO SHERMAN

Nuestros amigos se dirigieron a la Chancery Opera House, donde entregaron las entradas al portero. Frederick Epstein, el director del teatro, les explicó que efectivamente Anna Carroway, la hermana de Sarah, trabajaba regularmente allí. También les dijo que cantaba los papeles principales pero que había enviado

una nota explicando que estaba enferma y que no podría actuar esa noche. Holmes mostró su interés por examinar el camerino de Anna. Sin embargo, Epstein se negó a permitirlo incluso cuando Holmes le explicó que podría ser fundamental para descubrir al asesino de Sarah.

Ante la negativa del director, Holmes y Watson decidieron ocupar sus asientos. Preguntaron al acomodador por el lugar que les correspondía y se dirigieron al palco correspondiente. Allí, una mujer de mediana edad les indicó que debía haber algún error con sus entradas, pero Holmes le mostró los billetes para demostrarle que no estaban equivocados. La mujer se presentó como Mrs. Worthington, la dueña del teatro, y les explicó que compor-

tía regularmente ese palco con Sarah. Quedó perpleja al recibir la noticia de la muerte de la joven y se ofreció rápidamente a colaborar en la investigación. Redactó una nota para que Epstein les permitiera acceder al camerino de Anna. Además, les comentó que las dos hermanas estaban muy unidas y que Anna había regalado a Sarah un colgante de marfil con forma de pájaro que había sido muy del agrado de Sarah pero no del de James, su novio.

Nuestros dos amigos volvieron a hablar con Epstein, el cual no pudo negarse a permitirles acceder al camerino de Anna después de observar la autorización de Mrs. Worthington. Sin embargo, Epstein se empeñó en acompañarlos a la habitación para impedir que Holmes pudiera tocar los objetos situados en ella. Ante la testarudez del director, Holmes y Watson tuvieron que abandonar el camerino sin ningún resultado positivo.

Sin embargo, de nuevo en el hall del teatro, Watson sugirió a Holmes intentarlo otra vez y él intentaría distraer a Epstein para que Holmes pudiera estudiar libremente la habitación. Así lo hicieron. Watson consiguió, con excusas, llevarse a Epstein al baño del camerino y Holmes pudo manipular a su gusto los numerosos objetos colocados sobre el tocador. En uno de los cajones encontró un manojito de llaves.

#### JAMES, EL NOVIO DE SARAH

El frasco de perfume encontrado en el camerino de Sarah contenía una etiqueta indicando que fue comprado en la perfumería de Belle. Nuestros amigos se dirigieron a dicho local y preguntaron a la dueña si recordaba a la persona que compró el frasco. Belle les pidió una descripción del individuo que buscaban ya que muchas personas compraban diariamente ese tipo de perfume. Holmes le dio todos los datos que había descubierto gracias a la camiseta encontrada en el domicilio de Sarah. Se trataba de un hombre que usaba aceite de macassar, muy alto y de pelo negro. Belle lo identificó rápidamente como un jugador de rugby que entrenaba en un campo situado cerca de la perfumería.

Holmes intentó hablar con una joven sirvienta que barría el local, pero la chica le explicó que Belle no le permitía hablar con los clientes. El detective observó que la única vitrina vacía tenía una placa con la inscripción "La Cote D'Azur" y pidió precisamente esa marca a la dueña.

Belle tuvo que entrar en la trastienda para coger un frasco y Holmes aprovechó rápidamente su ausencia para hablar con la joven sirvienta. Ésta señaló que el joven jugador de rugby que buscaban fumaba cigarrillos de



la morco "Senior Service". Belle regresó con el frasco de perfume, pero para entonces nuestros amigos ya tenían toda la infarmación que necesitaban.

En el campo de rugby, Holmes consiguió a duras penas entablar conversación con el entrenador. Le explicó que buscaba a uno de sus jugadores, a un joven llamado James. Nada más describirlo y sobre todo al explicar la marca de tabaco que fumaba, el entrenador pudo estar seguro de que la persona que buscaba, entre los muchos jugadores con ese nombre, era James Sanders.

El joven se acercó a nuestros amigos, pero negó conocer a Sarah, ya que las normas del club impedían a los jugadores tener contacto con mujeres durante la temporada. De todos modos, al mostrarle el frasco de perfume, James no pudo seguir negando la evidencia. Dijo que Sarah era solamente una amiga y que él vivía en el número 117 de Eaton Dormitory.

Los dos detectives se dirigieron a la habitación de James y se encontraron con uno frío acogida. El joven les dijo que, por su culpa, el entrenador le había expulsado del equipo y los acusó de estar al servicio de los corredores de apuestas. Furioso, James se negó a creer que Sarah estuviera muerta y les exigió algún documento que lo probara.

Holmes regresó a Baker Street y pidió al vendedor de periódicos la edición que recogía la noticia del asesinato de Sarah, pero, por desgracia, dicha edición se había agotado. Holmes encargó entonces a Wiggins que fuera hasta las oficinas del periódico en busca de un ejemplar. Pero el niño le dijo que no era necesario, que había utilizado precisamente uno de los ejemplares para rellenar su abrigo y protegerse del frío.

Al recibir el periódico, James Sanders se derrumbó al observar la prueba de la muerte de su amada. Ante las preguntas de Holmes, el joven les habló de su hermano Anna y de un extranjero llamado Antonio Caruso que era, al parecer, su prometido. No conocía el domicilio de ninguno de los dos, pero sí sabía que Antonio solía frecuentar una sala de billar llamada St. Bernard's Snooker Academy. Las dos parejas habían estado varias veces merendando en un parque cerca de Priory School, una escuela donde estudiaba un niño por el que Anna parecía mostrar un especial interés.

#### BUSCANDO A ANNA CARROWAY

Holmes y Watson se dirigieron al club de billar. Allí encontraron dos personas jugando una partida y un tercer hombre que las observaba. Holmes pidió información a éste último sobre Antonio Caruso y, a cambio de dinero, el hombre les dijo que preguntaran



PISO DE SARAH CARROWAY



ESTANCO DE BRADLEY



TAXIDERMISTA DE OXFORD



QUÍMICO DE HATTINGTON STREET



CORTE DE BAU STREET

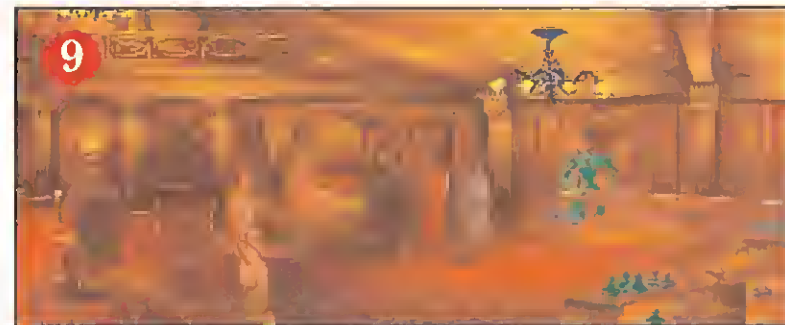
al jugador de la gorra. Así lo hicieron, sin embargo, dicho jugador, lo único que hizo fue enviarlos de nuevo al primer hombre. En ese momento, el otro jugador, vestido con un elegante traje amarillo, intervino en la conversación. Comentó que sabía el domicilio de Antonio pero que no le gustaba hablar con policías ni nada parecido.

Holmes decidió hablar entonces con el camarero, e indirectamente obtuvo información acerca de la esposa del hombre del traje amarillo. Sólo entonces, Holmes pudo entablar de nuevo conversación con él y amenazarlo con revelar a su esposa que tenía relaciones con otra mujer, tal como había descubierto examinando su traje. El jugador comprendió que Holmes sabía demasiado y le dio sin rechistar la dirección de Antonio.

En su habitación, Antonio Coruso recibió cordialmente a los dos detectives. Les dio la dirección de Anna y les habló algo más sobre el niño de Priory School por el que Anna tenía tanto interés. Era un niño solitario de unos diez años que al parecer tenía pasión por los giriscopios.

Holmes le explicó que estaban investigando el asesinato de So-

**Paul Brumwell, un niño solitario de unos diez años de edad, parecía ser la clave de todo el misterio. Era totalmente necesario para la investigación, ir a visitarlo y conversar con él.**



PERFUMERÍA DE BELLE



PISO DE ANNA CARROWAY

roh, pero Caruso les dijo que a él le preocupaba aún más la desaparición de Anna, que no había sido vista desde la muerte de su hermana. Él mismo había estado en casa de Anna por la mañana pero su sirviente, una mujer bastante sorda obsesionada por la limpieza, le había dicho que la joven contante llevaba un día entero fuera.

Holmes recordó que Wiggins tenía un giriscopio y lo compró. A continuación, se dirigió al parque y observó a los niños que jugaban detrás de las rejas. Uno de ellos, separado del resto de sus compañeros, fue rápidamente identificado como el niño del que le habían hablado.

Holmes le mostró el giriscopio y el niño se acercó inmediatamente. Les dijo que su nombre era Poul y que Anna había sido su niñera. Pero solamente venció totalmente su timidez y les contó todo lo que sabía sobre Anna, cuando Holmes le regaló el giriscopio. El niño regresó al patio para jugar con su nuevo tesoro, pero olvidó su gorra sobre las rejas. Un rápido examen de la gorra reveló una etiqueta con la dirección de un tienda de artículos de equitación.





**CAMPO DE SOUTH KENSINGTON**



**PISO DE ANTONIO CARUSO**

Holmes y Watson se dirigieron al domicilio de Anna y llamaron a la puerta usando tanto el timbre como el llamador. Pero no parecía haber nadie en la casa. Por lo tanto, tras unas breves palabras con Watson, Holmes decidió abrir la puerta utilizando las llaves encontradas en el camarero de Anna.

En el vestíbulo de la casa, Holmes recogió y examinó dos tarjetas de visita, una de Caruso y otra perteneciente a una firma de abogados. Volcó la tierra de una de las macetas y subió al dormitorio, situado en el segundo piso. Allí se encontraron con la sirvienta de Anna, tan ensimismada en su frenética limpieza que sólo reparó en la presencia de los dos detectives cuando se encontraron a escasos centímetros de ella. Mrs. Beale, la sirvienta, explicó

que no había visto a Anna en todo el día y les impidió tocar ningún objeto de la habitación.

Pero, cuando Holmes le dijo que había tirado una maceta sobre la alfombra del vestíbulo Mrs. Beale estuvo a punto de sufrir un ataque de nervios y, empujando con fuerza la escoba, abandonó la habitación para arreglar el desastre.

**Por fin, todo estaba claro y Holmes había resuelto el caso, aunque el precio había sido alto. Habían muerto tres personas inocentes y otras dos estaban entre rejas esperando la horca.**



**SCOTLAND YARD**



**PISO DE ROBERT HUNK**



**MORGUE DE SOUTHWARK**



**ZOO DE LONDRES**



**MANSIÓN DE LORD BRUMWELL**

Entonces, Holmes pudo mover una estatua situada junto a la puerta y coger sin problemas un interesante libro oculto bajo ella. Se trataba del diario de Anna, en cuyas últimas páginas hablaba de una carta, unos detectives que acababa de contratar para que la ayudaran a resolver un problema, un niño y una conspiración para apartarla de él.

#### UNA PISTA FALSA

**E**n el Covent Garden, junto al puesto de flores de Lesley, había dos localidades que aún no habían sido exploradas. Holmes y Watson entraron en el "Moongate", una taberna cuyo nombre pronto les recordó al muchacho del que les había hablado Henry Carruthers.

Después de examinar una cabeza de tigre disecada, colocada en una de las paredes, entablaron conversación con el camarero. Éste reconoció rápidamente los gemelos encontrados en el barril como pertenecientes a un tal Blackwood, un taxidermista que había hecho un buen trabajo con un tigre que él mismo había cazado en la India. Les dijo que no conocía la dirección de Blackwood, pero que en cierta tienda

de tabacos de la ciudad había otro animal disecado por él.

El camarero se negó a proporcionarles más información, de modo que Holmes le retó a una partida de dardos y el camarero le respondió que solamente jugaría con él si antes vencía a los tres clientes del local.

Holmes derrotó a los tres hombres y luego hizo lo mismo con el camarero. Éste no pudo negarse, entonces, a revelar que el muchacho que estaban buscando, el mismo que se había interesado por Sarah, trabajaba en una tienda de productos químicos en Hattington Street.

Antes de abandonar Covent Garden los dos detectives entraron en la habitación de Madame Rosa, una supuesta adivina que afirmó no poder hacer nada para ayudarlos.

Una vez en Hattington Street, el dueño de la tienda sólo les permitió hablar con el muchacho después de que Holmes comprara uno de sus productos. El chico, llamado Richard, se mostró desolado al conocer la noticia de la muerte de Sarah y dijo ser un gran admirador suyo y estar secretamente enamorado de ella. Holmes comprendió que el dolor de Richard era real y que la pista que les había llevado hasta él no había sido de utilidad para aclarar el crimen.

Luego, se dirigieron a la dirección contenida en la tarjeta encontrada en casa de Anna y allí entraron en el despacho de un abogado llamado Jacob Farthington. Preguntado por su relación con Anna Carroway, el abogado les reveló una interesante historia. Hace varios años Anna había tenido un hijo con un noble casado, llamado Lord Brunwell que le había obligado a declarar que el niño no era suyo sino de su esposa. Sin embargo, Anna había obtenido posteriormente un documento de manos del doctor que asistió el nacimiento del niño revelando la verdadera identidad de la madre y había acudido a su oficina buscando apoyo legal. Desgraciadamente Farthington llevaba dos días sin verla y no cabía duda de que su desaparición tenía relación con el asesinato de Sarah.

#### EL ASESINO ES DESCUBIERTO

**L**os dos amigos decidieron por tanto dirigirse a la tienda de tabacos de la que les habló el propietario de la taberna. Allí, dialogaron con un dependiente llamado Alfred que dijo no poder ayudarlos a localizar el taxidermista que buscaban. Pese a las protestas de Alfred, Holmes empujó tres cajas de tabaco bajo una gran cabeza de ciervo y, después de subirse a las cajas, consiguió mover la cabeza y leer una etiqueta con la dirección del taxidermista.

Blackwood no estaba en la tienda y su dependiente, un muchacho



cho llamado Lars, parecía estar muy ocupado disecando una gacela. Holmes cogió un cuchillo colocado sobre la mesa y observó con gran interés que su filo tenía pequeños dientes de sierra. El detective comentó a Watson que ese instrumento podría ser perfectamente el utilizado para asesinar a Sarah. Esto significaría que Blackwood era el hombre que buscaban. Holmes recogió también la bata de Blackwood.

Interrogado por Holmes, Lars declaró no saber dónde se encontraba su jefe, pero reconoció haberle oído hablar de una cita en el muelle.

El muelle era una zona demasiado extensa como para rastrearla sin ayuda. Watson sugirió a Holmes que Toby, un perro de extraordinario olfato que ya los había ayudado en otras ocasiones, podría localizar a Blackwood y nuestros dos amigos se dirigieron a la tienda de animales del viejo Sherman para buscarlo.

El dueño de la tienda entregó a Holmes una correa para atar a Toby y acto seguido partieron hacia los muelles. Una vez allí, el sabueso encontró rápidamente el rastro de Blackwood y lo localizó en un barracón.

Holmes abrió la puerta de un pequeño cuarto de herramientas y encontró en su interior un martillo. A continuación, empujó un barril cerca de la puerta del barracón y se subió a él para alcanzar un cubo atado a una cuerda. Colocó de nuevo el barril en su sitio, llenó el cubo con agua del Támesis y, tras sumergir un trapo seco en el cubo, utilizó dicho trapo para limpiar la ventana del barracón.

A través de ella, Holmes observó que la puerta estaba atravesada con un tablón y que Blackwood se encontraba en el interior hablando con otra persona. El detective pidió ayuda a Watson, entró decididamente en el barracón destrozando la puerta con el martillo y se lanzó sobre Blackwood. El otro hombre consiguió huir pero, para entonces, Holmes ya había detenido a la persona que, sin duda alguna, había asesinado a Sarah Carroway.

#### LAS COSAS SE COMPLICAN

**B**lackwood había sido encerrado en la estación de policía de Bow Street y allí se dirigieron nuestros amigos con el propósito de interrogarlo. Pero, un estricto guardián no les permitió pasar por carecer de autorización. De modo que Holmes y Watson tuvieron que regresar a Scotland Yard y obtener un pase de manos del sargento Duncan. Solamente entonces, los dos detectives tuvieron la posibilidad de acceder a la celda de Blackwood y hablar con él.

El asesino reconoció su crimen y reveló que en realidad todo fue un accidente. Un personaje de la alta sociedad requirió sus servi-



cios para encontrar una carta, que al parecer estaba en poder de Sarah. Pero, al intentar robársela, la situación se desbordó y acabó matando a la joven para impedir que gritara. Luego destrozó el cadáver con el fin de que pareciera obra de Jack el Destripador y se llevó sus joyas. Poco después descubrió que había cometido un terrible error ya que era Anna Carroway y no su hermana Sarah la que poseía la carta que él buscaba.

Sin embargo, por una fatalidad del destino, Blackwood había cumplido su misión sin saberlo: la carta se encontraba en el interior del colgante que Anna había regalado a Sarah con el propósito de mantenerla segura lejos de posibles ladrones. Holmes interrogó a Blackwood acerca del colgante. El asesino explicó que ya no lo tenía, que se lo había vendido a un tal Jaimeson que regentaba una tienda de compra-venta de objetos usados.

Holmes tuvo que amenazar a Jaimeson con revelar a Lestrade la dudosa procedencia de algunas de los artículos de su tienda para que accediera a hablar sobre el colgante. Efectivamente, se lo había comprado dos días antes a Blackwood, pero acababa de vendérselo a un detective privado llamado Moorehead. Poca tiempo después uno de sus clientes regulares, un tal Robert Hunt, había acudido a su tienda preguntando precisamente por el mismo colgante.

Los dos amigos se dirigieron a la dirección de Moorehead y descubrieron que se trataba de una agencia de detectives a su nom-

bre y al de un socio suyo llamado Gardner. Violet, la secretaria, explicó a Holmes que Moorehead no se encontraba en su despacho. Estaba muy preocupada porque un cliente que Holmes identificó rápidamente como Anna Carroway había citado a Gardner, el otro miembro de la firma, en el zoo a medianoche y no había vuelto desde entonces. Antes de abandonar la oficina, Holmes examinó cuidadosamente una fotografía colocada en la pared de la derecha.

#### SE PRODUCEN NUEVOS CRÍMENES

**U**n policía, situado junto a la puerta del zoo, explicó a Holmes que se había producido un crimen allí durante la noche y que el inspector Gregson estaba al frente de la investigación. Nuestras amigas obtuvieron permiso para entrar en el zoo y vieron al inspector examinando el cadáver junto a la oficina del encargado. Gregson no se mostró muy entusiasmado ante la presencia de Holmes. Por ello, nuestro amigo decidió examinar el cadáver por su cuenta, reconociéndolo como el detective Gardner al recordar la foto de la oficina.

Entre otras cosas, Holmes descubrió que no había sangre en el suelo y que el cadáver tenía una pierna rota, señales de desgarros similares a mordiscos y gran cantidad de polvo entre las ropas. Era evidente que Gardner había muerto en un lugar polvoriento y luego trasladado al punto en el que fue hallado el cuerpo.

El encargado del zoo, en el interior de su oficina, reveló nuevos

datos a Holmes y Watson sobre las circunstancias del caso. Les proporcionó la dirección de Simon Kingsley, el encargado de limpiar las jaulas durante la noche. Antes de abandonar el zoo, los dos detectives se acercaron a la jaula del león Felix y descubrieron un objeto de metal brillante en el fondo, que, de momento, no podían recoger.

Simon recibió cordialmente a los dos detectives en su apartamento. Al principio pareció no poder darles datos sobre lo ocurrido durante la noche mientras él trabajaba en el zoo. Pero Holmes observó el polvo de sus botas y examinó una foto de Felix en la pared de la habitación. Tras hablar con Watson, Holmes condujo hábilmente la conversación con Simon y le hizo revelar la verdad. Durante su trabajo esa noche, Kingsley había encontrado el cadáver de Gardner en la jaula del león y había pensado que el detective había caído accidentalmente en la jaula y Felix lo había matado. Temeroso de que tomaran medidas contra su fiel amigo el león, Simon había sacado el cadáver de la jaula y lo había arrastrado hasta el lugar en el que fue encontrado.

Holmes tranquilizó a Simon revelándole que Felix no tenía la culpa de la muerte de Gardner, porque otra persona lo había arrojado a la jaula. Le pidió su ayuda para tranquilizar al animal, mientras él recogía el objeto brillante que había observado en el fondo de la jaula. Así lo hicieron. Nuestros amigos volvieron al zoo y, mientras Simon sujetaba a Felix, Holmes bajó a la jaula y re-

cogió el misterioso objeto que resultó ser un reloj de bolsillo. Tras abrirlo, Holmes descubrió en su interior un trozo de papel con unos números.

Holmes regresó a la oficina de los detectives y preguntó nuevamente por Moorehead, pero la secretaria le explicó que su jefe había recibido un mensaje y se había marchado apresuradamente. La puerta de la oficina estaba cerrada y Violet no tenía ninguna llave para abrirla. Tras una breve conversación con Watson, nuestro amigo decidió que no había tiempo para formalidades y decidió destrozarse la puerta de la oficina arrojando una máquina de escribir.

En el interior, Holmes descubrió la nota de la que les había hablado la secretaria. Un desconocido había citado, mediante amenazas, a Moorehead en la estación de metro de St. Pancras exigiéndole que llevara el colgante de Sarah. Temiendo por la vida de Moorehead, nuestros amigos se dirigieron a la estación.

Cuando llegaron, un desconocido, que pronto reconocieron como Robert Hunt, el hombre que había indagado por el colgante en la tienda de Jaimeson, apuntaba a Moorehead con una pistola. La aparición de nuestros amigos distrajo a Hunt permitiendo a Moorehead desarmarlo, pero, el malvado golpeó al detective arrojándolo a las vías. Mientras Watson detenía a Hunt, Holmes no pudo hacer nada para evitar que el desdichado detective muriera arrollado por el tren.

#### EL CÍRCULO SE CIERRA

**H**olmes ya sabía que el hombre que contrató a Blackwood para que robara la carta fue el mismo que, tras descubrir que ésta se encontraba oculta en el colgante de Sarah, había enviado a Hunt tras el colgante. Desgraciadamente, la búsqueda de esa carta había provocado tres muertes y la desaparición de Anna Carroway seguía sin resolverse.

Nuestros amigos interrogaron a Hunt en su celda de Bow Street pero el malvado asesino, a diferencia de Blackwood, se negó a confesar. Dijo que jamás podrían relacionarlo con la muerte de Moorehead y Gardner, y que nunca había oído hablar de Anna Carroway. Holmes sabía que Hunt mentaba, pero nada pudo hacer para conseguir que revelara la identidad del hombre que lo contrató.

Ante el fracaso, nuestros amigos regresaron por tercera vez a la oficina de los detectives y comunicaron las tristes noticias a la secretaria. Violet les explicó





que sus jefes tenían una caja fuerte, pero que nunca la había visto en las tres años que llevaba trabajando allí. Halmes entró en la oficina, movió un sillón colocada cerca de la biblioteca y, tras retirar una falsa estantería, dejó al descubierta la caja fuerte. A continuación, utilizó la combinación correcta para abrirla, escrita en el pedazo de papel encontrado dentro del reloj que Gardner perdió en la jaula de Félix.

En su interior se hallaba el colgante. Dentro del mismo estaba la famosa carta, un pedazo de papel que había provocado ya tres muertes. Una carta firmada por un tal doctor Smithson que revelaba que el pequeño Paul, hijo de Lord Brumwell, era también el hijo de una mujer llamada Anna Carroway.

La dirección que aparecía en la gorra de Paul representaba

de artículos de equitación, se negó a dar a Halmes la dirección de la familia de Paul para que pudieran devalver la garrá perdida.

Halmes conversó con Watson y dedujo que, probablemente, Snipes cambiaría de actitud si ellos conseguían desprestigiarla ante sus clientes. Así lo hicieron, y Holmes examinó uno de los escudos de armas colgados de la pared opinando en voz alta que se trataba de una vulgar falsificación. Dos clientes abandonaron la tienda al escuchar las palabras de Holmes y, amenazado por nuestros amigos, Snipes les dio la información. Paul era hijo de Lord Brumwell, que vivía en una suntuosa mansión cerca del Támesis.

Un mayordomo abrió la puerta de la mansión de los Brumwell y explicó que su señor estaba indispuesto pero que Lady Brumwell las recibiría. Atravesando un lujoso vestíbulo decorado con impresionantes obras de arte, Holmes y Watson fueron recibidos por la señora de la casa. Ésta, inicialmente contraria a que vieran a su marido, terminó por ceder cuando Holmes le habló de la carta que tenía en su poder.

En su gabinete, Lord Brumwell no intentó, ni por un momento,

ocultar la verdad. Preguntado por la suerte de Anna Carroway, la mujer que una vez amó y que le dio un hijo, señaló que realmente no la sabía y que tal vez deberían buscar en el apartamento de Robert Hunt. Este bribón vivía en el 252 de Lambeth Road. Brumwell lamentó haber intentado impedir que Anna obtuviera la custodia legal de Paul, apoyándose en la carta del doctor que asistió al nacimiento. Pero, su lamento llegaba tarde, ya que para entonces ya habían muerto tres personas inocentes y otras dos estaban detrás de las rejas esperando la horca. Murmuró unas palabras acerca de finalizar el incidente con dignidad y salió de la habitación, cerrando inesperadamente la puerta a su espalda.

Holmes y Watson quedaron encerrados en el gabinete, pero Holmes desplazó uno de los dos sables colocados sobre la chimenea activando de ese modo un saliente en el cuadro de la pared izquierda. Moviéndolo el cuadro quedó al descubierta una caja fuerte abierta, en cuyo interior se encontraba la llave del gabinete.

Lady Brumwell explicó a los detectives que su esposo había abandonado la casa sumamente agitado, gritando que prefería

acabar con su vida antes de sufrir la humillación de ser detenido. Holmes y Watson salieron rápidamente de la mansión para intentar encontrarla. Pero cuando estaban cruzando el jardín, Lady Brumwell las llamó a gritos diciéndoles que lo había hallado y rogándoles que la ayudaran a detenerlo.

El desgraciado aristócrata subió a lo alto del puente más cercano, se ató una piedra con una cuerda al cuello y, ante los ojos de su esposa, se arrojó a las frías aguas del Támesis. Holmes se lanzó en su busca pero nada pudo para salvarlo de tan horrible muerte.

#### EL ANSIADO DESENLAZADO

El instigador de tan dramática historia había puesto punto final a su vida, pero Anna Carroway aún no había sido encontrada. Nuestros amigos se dirigieron al apartamento de Robert Hunt.

Observaron un papel saliente en un libro que resultó ser una papeleta de empeño en la tienda de Jaimeson. También, examinaron un cofre y, ante la sospecha de un doble fondo oculto, lo forzaron con la barra de hierro descubriendo una carta astrol o

nombre de Robert Hunt realizada por Madame Rosa. Con la papeleta en su poder se dirigieron a la tienda de Jaimeson y recogieron el abyecto que se encontraba en custodia, un estuche con cartas de tarot en el que encontraron una pequeña llave.

Nuevamente en la habitación de Madame Rosa descubrieron que la sala estaba vacía. Holmes movió una de las velas y activó un mecanismo en la biblioteca que dejó al descubierta una caja fuerte. A continuación, abrió con la llave el cajón de la mesa y encontró una nueva llave en su interior que abrió sin problemas la caja fuerte. Allí encontraron una escritura de alquiler de un barracón en Savoy Street.

Halmes miró por la ventana del barracón y vio a una mujer atada y amordazada en una silla, así como un extraño mecanismo consistente en un barril de pólvora colocada sobre la cabeza de la mujer unida a una cuerda atada a la puerta.

Nuestra amiga comprendió que Robert Hunt, después de raptar a Anna, había colocado esa trampa mortal para que, si todo iba mal, no quedaran testigos que pudieran declarar en su contra. Pero Hunt no había contado con la valentía y la audacia de Sherlock Holmes. Tras forzar la puerta con la barra de hierro, Halmes y Watson irrumpieron en la oscura habitación.

Lo larga investigación tuvo un final precipitado y bastante accidentado, pero la historia concluyó felizmente.

Anna Carroway perdió a su hermana pero recuperó a su hijo e inició una nueva vida junto a él. Para conseguirlo, aunque involuntariamente, tuvieron que morir muchos hombres y tuvieron que resolverse muchos misterios.

Sarah murió por error, por un error trágico que segó la felicidad de otras personas. Pero su sacrificio permitió reunir una familia de la que ella podría haber formado parte.

P. J. R. L.



sentaba ahora la última pista con la que contaban nuestros amigos. Reginold Snipes, el dueño de lo tien-do

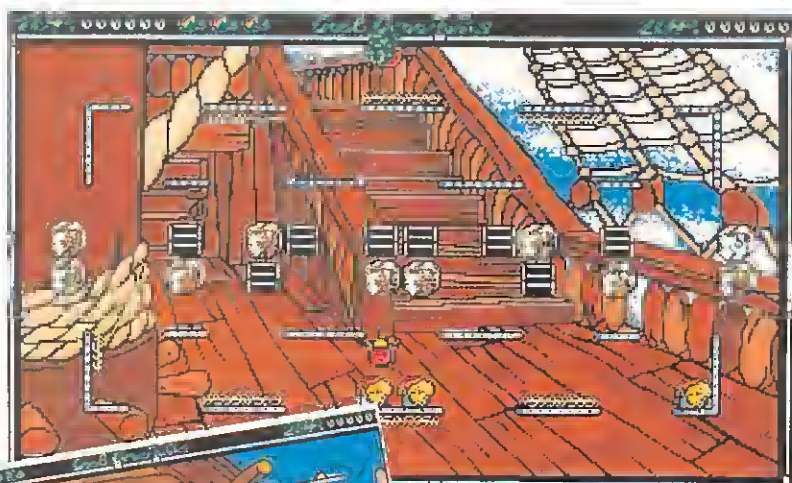






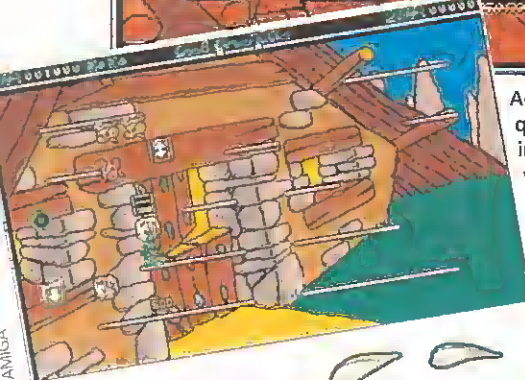
# the Cool Croc Twins

Cama tado buen caimanito que se precie, los hermanos gemelas Punk y Funk, estaban prendados de una bella caimanita, a la que prodigaban toda clase de galanterías y arrumacos, para ver cuál de ellas se llevaba la "caimana al charca". Ella, indiferente ante todas sus encantos, decidía que se disputaran su carazoncito a base de camprobar cuál de las dos era el más canstante; para la que no se le ocurrió atra cosa que camprabar la dureza de la "mallera" de sus das galanes.



Aquí la cosa comienza a complicarse ya que los potentes electroimanes impedirán nuestro salto a las ventanitas.

¿Dónde se encontrarán las ventanas y demás en esta fase? Los amiguetes de Asterix y Obelix no parecen dispuestos a ayudarnos.



**A** sí que, ni corta ni perezosa, las envié desde el más recándito lugar de la selva arinoco-amazónica, donde habitaban, a recorrer el mundo poniendo a prueba sus dates cabezoneriles. "Aquel de las dos -dijo- que consiga romper más pedruscos con su cabecita, sin que par ella mermen sus facultades razonatorias, será el que aspire a encontrar un lugar en mi orilla." Y de esta forma, las gemelas Punk y Funk, comenzaron su devenir por esas mundos.

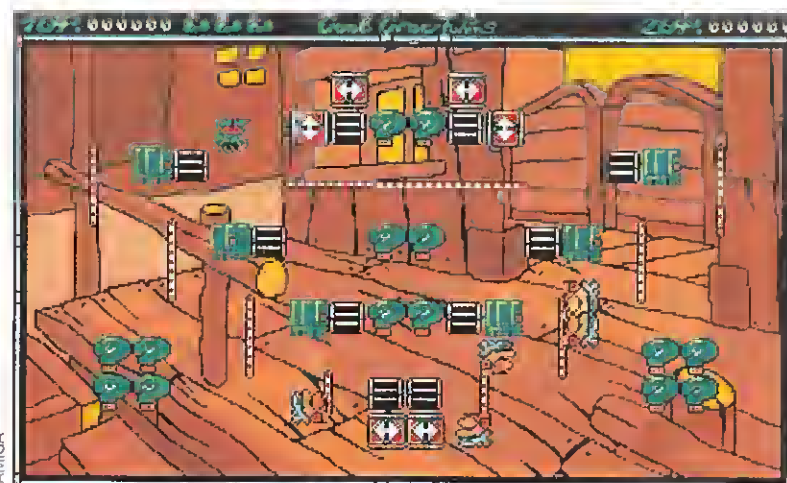
## EL JUEGO

Nas encontramos de nueva ante una más de los ya clásicas programas de arcade de plataformas. En él tendremos que pasar un total de 60 pantallas, antes de vislumbrar el ansiado "congratulations". La mecánica del juego consiste en romper a cabezazos, en un total de nueve decarados distintos, una especie de ventanitas que se activarán al chocar contra ellas, encendiéndose una luz verde.

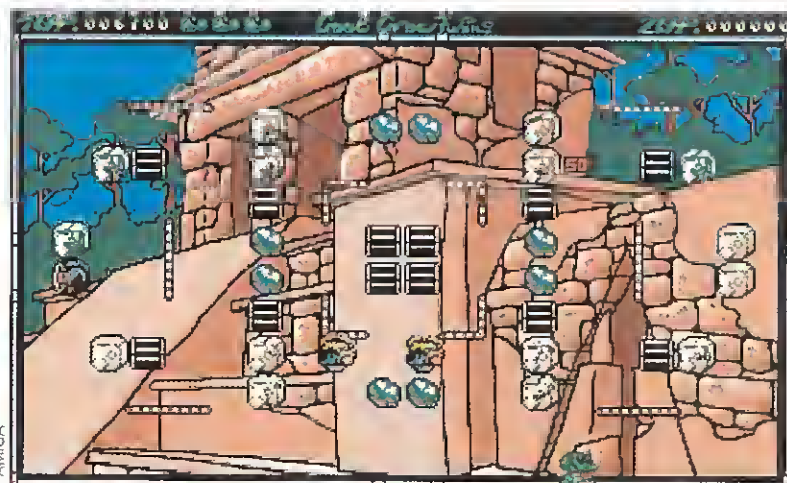
Abundan por todo nuestro trayecto distintas enemigos que se empeñarán en impedir a toda casta que finalicemos nuestra misión. Las ventanitas están diseminadas por tado el decarado y son accesibles pulsando el botón de dispara de nuestro joystick. Al chocar contra ellas, se activará la luz verde y retornaremos al lugar de donde saltamos. Si tropezamos por el camino con alguna de nuestros enemigos, le



¡¡Pobrecitos cocodrilos!! ¿Quién de los dos se quedará con la atractiva caimanita?, ¿quién sabe..?

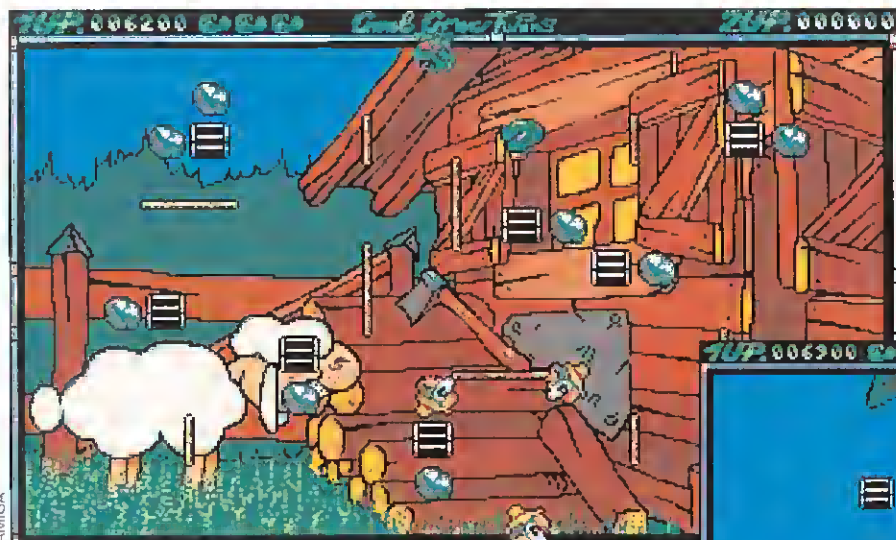


En el lejano Oeste, aparecerán por vez primera la puertas que tendremos que abrir, ¡cómo no!, a base de cabezazos.



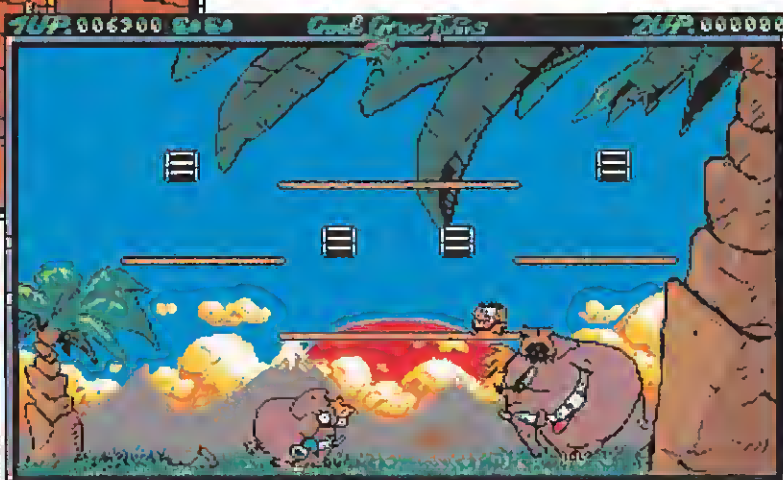
Tanto los bloques de hielo como las rocas serán un fuerte impedimento para conseguir llegar a iluminar las ventanitas.



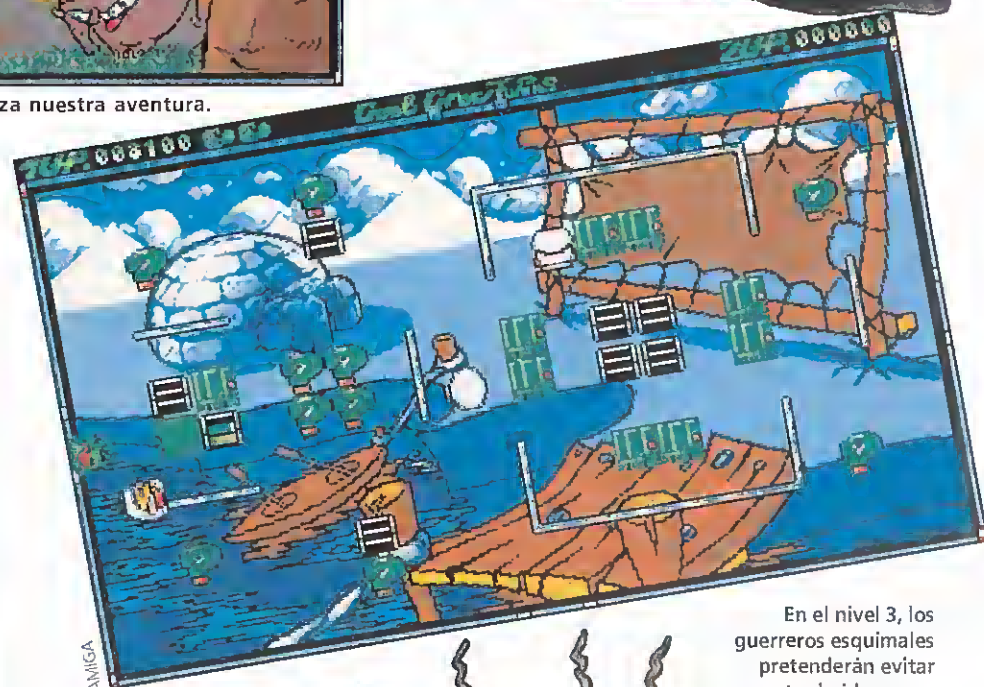


En este granero, la familia de granjeros Mc. Silverton hará lo imposible para evitar que nos salgamos con la nuestra.

**El desarrollo del juego sigue las pautas que garantizaron el éxito de los clásicos arcades de plataformas.**



En la espesa jungla del Amazonas comienza nuestra aventura. ¿Quién será el más testarudo?



En el nivel 3, los guerreros esquimales pretenderán evitar nuestra huida en sus rápidos kayaks.

## CÓDIGOS SECRETOS

Bueno hombre, lo de los joysticks era broma, o casi. Para que no tengáis que recurrir a ello, ahí van los 11 códigos distintos de acceso a cada nuevo nivel.

Pantallas 1 a 5  
**No es necesario código**

Pantallas 6 a 10  
**TRIAx**

Pantallas 11 a 15  
**DREAM**

Pantallas 16 a 20  
**MUNGO**

Pantallas 21 a 25  
**JANKO**

Pantallas 26 a 30  
**HENRY**

Pantallas 31 a 35  
**DOORS**

Pantallas 36 a 40  
**FLOYD**

Pantallas 41 a 45  
**BRUNO**

Pantallas 46 a 50  
**MONEY**

Pantallas 51 a 56  
**HUMAN**

Pantallas 56 a Final  
**GIRLS**

## CONSEJOS Y TRUCOS

**P**racurad eliminar a todas las enemigas posibles, antes de acercas a un grupo de ventanitas, ya que ellas adivinan vuestras mavinientas y as perseguirán con el fin de liquidas a de apagar las lucecitas que tanto trabaja as han castada encender. Igualmente ha-ceas can todas las letras que surjan al eliminarlas, ya que algunas dan puntas a vida, y la "C" cansigue que se enciendan todas las luc-citas. Cuanda aparezcan interrugasiones, lanzaos sin dudarla hacia ellas, ya que en la mayoría de las casas, rebataréis de unas a atras, liquidanda la que pilléis par el media y encendienda lo que encantréis a vuestra pasa.

Par último, tened muy presente la del cambia de las mandas izquierda y derecha cuanda as encantréis baca abaja, ya que si na la canside-ráis, la palmaréis par desmemariadas.

dejaremas seca en el acta, tardanda un espacio de tiempo en valver a aparecer. Esta será la farma de pader librnas de ellas, cuanda nas veamas asediadas par todas las ladas.

### DE PLATAFORMA EN PLATAFORMA

Padremas acceder a las plataformas de das maneras distintas: narmal e inversa. Nas explicamas. La narmal es la de siempre..., y la inversa es que el persanaje puede actuar y caminar par debaja de la plataforma. De este mada la casa se camplica bastante, par la que hay que tener mucha cuidada can nuestras enemigas.

Y na acaba aquí la broma, ni mucha menas, ya que el juega se divide en das fases claramente diferenciadas. La primera de ellas, va del nivel 1 al 26, y en todas las niveles tenemos más a menos clara la misión a realizar, ya que pademos, de un golpe de vista, intuir el recarrida a realizar

para pader apagar todas las dichasas luc-citas.

### HASTA LUEGO COCODRILO

¡Peeera, ah! amiguetes, cuanda llegamas a la pantalla 27, primera de la segunda fase, todas las ventanitas y demás artugias que nas den pasa, a nas la impidan, desaparecerán como par arte de magia, can la que nuestra misión se hace terriblemente desesperante y nas entran bastantes tentaciones de mandar a pasea a la caimanita. De todas farmas y can una buena dosis de paciencia, amén de cuatro a cinco joysticks destrozadas, segura que padremas ver el final de este singular pragrama desarrallada par Arcade masters.

Luis Luque

# ¡VAYA PAR DE GEMELOS!





**Buena, pues aquí estamos todas reunidas una vez más. El hecho de ser febrera, casi, casi principios de un año negro poro toda el mundo -según comentan-, espera que na amilane a héraes de la cantrastado fomo de las Maniacas.**

**Estay segura de que na será así, pues si esa las acabarda, más vale que na penetren en las próximos líneas, cargados de misterias, sorpresas...**

t

al y como esperaba, todos habéis tenido el valor de seguirme a las interioridades de esta sección, cada vez con más habitantes. Para comenzar a meteros un poco de miedo, anunciaré la llegada de otra obra de Horrorsoft, los creadores del archiconocido juego de «Elvira», así como de su segunda parte. Pues bien, su nueva aventura ya no incluye a la "bi-rescatada" bruja, sino que se desarrolla en el tétrico entorno de un museo de cera. No os diré mucho, pero sí adelantaros que ha caído una maldición sobre vuestra familia, que tiene que ver con las gemelos habidos en ella en el transcurso de varias generaciones, y os toca canjurarla. Con tal pretexto, habremos de viajar a una pirámide egipcia y a otros escenarios, como el nublado Londres de Jack el destripador.

Y tampoco hemos de olvidar al «Legend», que espero que muchos hayáis gozado ya a estas alturas. Se trata de la segunda parte del «Bloodwych», si bien abandona la perspectiva usada en éste para decantarse por otra más en la línea del «Shadowlands», al que ya me atrevo a tildar de clásico. De todas formas, y fiel a mi afán por daros a conocer nuevos mundos, hoy nos introduciremos en otro gran JDR, el «Wizardry», tal y como os había comentado el pasado número. ¡Ah!, y no olvidéis que tenemos una superclasificación, la Calabozolista, de JDRs que observar... Por cierto, os sigo invitando a votar. Recordad que debéis votar por tres juegos, de forma que al primero le dais tres puntos, al segundo dos y al tercero, uno. Venga, que nosotros también somos una democracia.

## REVISIÓN DE UN CLÁSICO

En el mundo de los JDRs, uno nunca puede presumir de saberlo todo, pues sufrirá bastantes curas de humildad. Y esta os lo digo porque en cualquier momento puede caer en vuestras manos un nuevo juego y, quizá, resulte ser la parte quinta o sexta de alguna saga de la que na habíais oída hablar jamás.

Esta me ocurrió hace cosa de año y medio, cuando cayó en mis manos un juego que respondía al nombre de «Wizardry: Bane of the Cosmic Forge». Resultaba que era el sexto de la saga homónima, «Wizardry», de la que eran las primeras noticias que tenía. Poco después apareció el «Wizardry: Crusaders of the Dark Savant», séptima parte (sí, seis más uno es siete, siento abriros los ojos a la cruda realidad) de la citada serie, pero ya na me cagió por sorpresa. La serie ha sido desarrollada por unos autores norteamericanos llamados Sir-Tec, nombre que a pocos dirá algo. El caso es que ambos juegos acaban de salir en Inglaterra y, bueno, ya sabéis que si insistimos un poco igual nos los traen. Y aunque no se puede decir que estemos mal provistos, siempre se agradece alguna que otra aventurilla. ¿O no?

Paso a contaros detalles llamativos del juego. Se desarrolla en la típica perspectiva uniper-

sonal (como «Eye of the Beholder») en cuanto a movimientos, pero el combate es más parecido al de la serie «Bard's Tale». Ya sabéis, se dan las órdenes al principio de cada turno y luego vemos cómo se desarrollan ante nuestros ojos. O sea, no es interactivo. No hay grandes problemas de lógica. Se combinan los típicos de juego con botones y plataformas, con los de uso de objetos al más clásico estilo de videoaventura. Los objetos imprescindibles que vamos encontrando han de ser recogidos obligatoriamente: el juego te informa de ello cuando optas por no cogerlo, y luego no te deja soltarlo.

La creación de personajes es muy rica en detalles, estando cerca de la riqueza que tenía la de «Megatraveller». Podremos configurar su nombre, raza, profesión..., de entre una gran variedad, cuyos efectos, además, se notan. Pero, la más innovadora es la definición de habilidades especiales. Así, se nos dan una serie de puntas a distribuir entre habilidades de combate (manejo de las distintas armas, de escudos...);

de academia (razas de animales, kirijutsu o cómo matar al enemigo de un golpe, artefactos...); y físicas (exploración, música, desarmar de trampas y puertas...). Hay una gran variedad de las mismas, y las que se pueden tener dependen de la raza y la profesión. Y lo que es más importante, valen para algo.

Otro tanto ocurre con los hechizos. Los hay de gran cantidad de efectos y distribuidos por cuatro clases de mago, a saber: Priest, Alchemist, Psionic y Mage. De nuevo, todos ellos se usan en algún momento u otro, por su comportamiento especial con algunos monstruos, que hace muy difícil su derrota sin su uso. Confieso que hasta que jugué con «Wizardry» no había necesitado lanzar hechizos como Freeze o Charm a los enemigos.

Sobre la trama, es mejor no hablar mucho, ya que es muy detallada y se nota que está muy cuidada. Como suele y debería ocurrir en todos los JDRs, conforme vayamos avanzando iremos descubriendo más detalles ocultos sobre la historia en la que estamos inmersos. Factores cuya explicación no captábamos o pasábamos por alto cobran relevancia más adelante, cuando, gracias a nuevos conocimientos, vemos que van encajando como si piezas de un puzzle fueran. Y todo esto sobre un argumento verdaderamente enrevesado sobre el mito del bien y el mal. (Oye, perdona que de repente suene tan filosófico..., ya se me pasa).

## L O R D O F

**"Cuanda el señor Bilbo Bolsón de Bolsón Cerrado anunció que muy pranta celebraría su cumpleaños contesimodecimaprímoro con una fiesta de especial magnificencia, hubo muchas comentarios y excitación en Hobbitan..." Casi lo mismo que ocurrió entre las monicocas del coloboxo cuanda se eotereron de que ante ellos se abrió un especial sobre el juego basado en el libro cuyo primer pórrafo hemos reproducido.**

Toda esa excitación estaba justificada, porque en las siguientes líneas se van a dar numerosas pistas para salir con bien de la Comarca y del Basque Vieja, así como algunos casillas sobre situaciones posteriores. Tampoco os perdáis las cinco grandes incógnitas de «Lord of the Ring», esas preguntas que buscan respuesta y que prácticamente todas habéis preguntado. Que comience la aventura.

### LA COMARCA

Es esta una zona pródigo en misianes, la mayor parte de las cuales son perfectamente prescindibles, pero al menos ayudarán a familiarizarse con nuestras persanajes.

Así, para conseguir que las animales nas sigan, nada mejor que la habilidad de Carisma que tiene Sam Gamgy. Es más, quizá con ella incluso lagremas que una anciana asustada nas deje entrar en su encantada casa. Más aún; Ra-

se Cattan tiene algo para su amada, por lo que na debemas irnos sin despediras.

Las buscadas aihelas están al narte, al atra lado del primer ría y cerca de un arbalita. Sin embargo, y dada que carecemas de habilidades curativas (par ahara) más vale que recabemas ayuda de un tercera para sanar al hija del granjera Maggat. Par ella, tras hablar con él, debemas irnas un paca al Narte hasta reclutar al curandera que par allí habita. Si hacemas que nas acampañe salvaremas una vida, manteniendo su amistad con tres perritas.

Más casas; si encantramas una llave de ruby debemas guardarla para el futura, en cancreta, hasta Maria. Y na debemas abandonar a las amigas en manas del Señor Oscuro (sobre toda si se llaman Hawkeye), pues puede que nas arrepiñiéramas en el misma futuro ya dicha.

### EL BOSQUE VIEJO

Para entrar, podemos hacerla par la puerta privada de las Brandigama, y necesitaremos una llave que, lógicamente, está en su casa, a par el camina principal, en el que es precisa espantar a las Jinetes Negras al sutil grito de Elbereth. Otra forma de abrir la puerta secreta es usar el hechiza de "Abrir Puertas" que puede realizar Athelwyn..., pera tiene sus desventajas reclutarla para el grupa.

La salida del Basque Vieja resulta fácil: basta rescatar al pajarita que quede al Sureste nada más entrar (usar la habilidad de "Escala"): A continuación, pademas praseguir hacia el Este cruzando el seta, y llegar a un árbal ligeramente más hastil de la narmal. Si nas atrapa, pademas aptar par varias salucianes; usanda "Helpelp"



Los monstruos son muy variadas. Gráficamente, no hay tantas como bichos distintos. O sea, el mismo dibujo puede ser Jungle vines, Creeping vines o Noxious vines. Pero, los gráficos están animados y con sonido, y en general tienen calidad. Aunque, hay que reconocer que ralentizan un tanto el desarrollo de las campañas. Adicionalmente, el defecto citado deja de serlo a partir del momento en que hay una habilidad para reconocer monstruos. Si la tenemos muy desarrollada detectaremos la clase de monstruo a que nos enfrentamos con más rapidez y nos evitaremos sorpresas, como creer que nos enfrentamos a una simple rata cuando en realidad lo hacemos a una viciosa rata de la rabia. O sea, que tal elemento pasa a ser uno más del juego.

Tan variadas como los monstruos, son las zonas a explorar. El juego comienza en un castillo, con sus cuatro torres, sus tres pisos, sus lóbregas mazmorras... Sin embargo, podremos encontrar una salida por unas cuevas que nos llevarán a una enorme montaña, cuyo interior ha sido horadado por los enanos y transformado en unas minas. Y el juego sigue a través de ciénagas, bosques, catacumbas, pirámides, templos y criptas. Todas habitadas por infinidad de seres extraños, en su mayoría hostiles, pero también amigos con que tratar. Y aquí voy a dejar el tema,

pues corro el riesgo de no dejar espacio a los otros maniacos. Sólo deciros que la que queda escrito es un pequeño aperitivo de lo que tal juego depara a su jugador. En fin, merezca la pena, de verdad.

## OTROS MANIACOS

J. Jaquín Fernández, de Alicante, responde a cantidad de enigmas ya solucionados, muchas gracias, y hace también algunas preguntas. Tras haberse terminado el «Lord of the Rings», está preocupado por si su segunda parte valdrá para PC-XT. Sí, tranquilo, sí te vale. Te lo digo por experiencia. También pregunta en que se basan nuestros críticos para calificar la originalidad de un juego. Pues nos basamos en cosas tales como su tema, su desarrollo, sus gráficos y cualquier cosa nueva que incorpore. Personalmente, suelo dar más importancia a innovaciones en el desarrollo que en los otros conceptos. Los votos de Joaquín van, por este orden, al «Shadowlands» (¡cómo no!), al «Lord of the Rings» y al «Ishar».

Del «Shadowlands» pregunta como transferir energía mágica de un objeto a un hechizo. La verdad es que en el manual no está muy claro, por lo que voy a describirlo con cierto detalle:

-Pon el objeto en la mano. En la pantalla de

inventario verás que queda bajo una especie de balanza.

-Pulsa sobre uno de los lados de dicha balanza. Verás que la energía mágica del objeto disminuye, al tiempo que la barra de la del personaje sube.

-Hecho esta, calaca el hechizo que quieras recargar en la mano del mismo personaje. Pulsa ahora sobre el otro lado de la balanza y verás que la energía mágica del personaje disminuye, mientras que la del hechizo sube. Ya está listo para su lanzamiento.

Por cierto, en este mismo juego sois unos cuantos lo que habéis escrito para informarme de que las llamas que hay dispersas por sus distintos niveles también sirven para resucitar miembros muertos, si recoges su osamenta y te la llevas.

Ignacio Turiel, desde Baracaldo (Vizcaya), bombardea con preguntas prescindibles del «Lord of the Rings», para cuya respuesta le remito al especial publicado del tal juego. Pero no haré lo mismo con la pregunta que hace de «Elvira II», sobre qué ingredientes precisa el hechizo de Resucitar. Como algunos sabréis son cinco, pero Ignacio sólo tiene cuatro de ellos correctos: el xxxxxxxx, el yyyyyyyy, el zzzzzzzzzz y el wwwwww ww wwwwwwwww (¡je, que no he cambiado: sin embargo, os he dado una pista). El elemento que le falta..., ¿tiene "huevos" el elemento que le falta! Pues ahora no me acuerdo..., ¿tiene "huevos" la cosa!

Carmelo Martínez, de Burlada (Navarra), hace unas precisiones sobre el primer artículo de «Shadowlands». Recomienda el racionamiento a tope de comida y agua, así como el uso de los arcos del nivel cinco contra los perros que infestan el laberinto. También afirma que es conveniente luchar contra los minotauros pegándose a la pared, de forma que evitemos sus golpes. Asimismo, sostiene que hay que dejar cuatro martillos en lugar de cinco arcos en la trampa "I am only one..., I were six". Sobre esto, creo que dará igual una cosa u otra. Es más, la condición a cumplir parece, como bien dice Sergio Suárez, de Córdoba, poner cosas que pesen un total de diez kilos. Respecto a la pregunta que hace Carmelo sobre el «Shadowlands», su pequeño atasco en el segundo piso de la pirámide, seguro que quedó resuelta en el segundo artículo, por lo que me ahorro más detalles.

Volviendo con Sergio, me cuenta su deducción para concluir que es un cofre lo que hay que poner en el susodicho enigma, pues "es uno pero en él caben seis objetos", y, casualmente, un cofre pesa diez kilos. Por lo demás, Sergio contesta a muchas preguntas del «Ishar», y nos da su clasificación. Una vez más, el mejor, para él, es el «Shadowlands», que sólo desmerece por su pésimo final. Además, incluye su enigma favorito, que es la captura de tres miembros del grupo que se produce en el tercer piso de los calabozos, a la espera de su ángel salvador. Sus restantes votos van para el «Battletech» (ya nos contarás algo de él) y el «Eye of the Beholder».

Pues se acabó lo que se daba. Pensad que, la siguiente vez que nos veamos ya habrá pasado febrero. Eso es bueno, ¿no? Hala chavales, suerte: el próximo mes, más.

Ferhergón

# THE RINGS

vendrá en nuestra ayuda el querido Tom Bombadil; pero si preferimos usar la habilidad de "Perception", encontraremos un agujero en el techo.

Un reparador sueñecito en casa de Tom nos proporcionará una nueva palabra mágica; sobre las necesidades de Baya de Oro hablaremos después.

Por cierto, en Suministras Zarquina hay algo que será muy útil en el futuro que ya hemos comentado; se trata de una Rueda de Oro que se encuentra enterrada en el sótano.

## BATIBURRILLO DE TRUQUILLOS

Antes de pasar a los Cinco Grandes Misterios, unos cuantos consejos que nos simplificarán la vida en vuestra epopeya y nos facilitarán mucha el camino para llegar al fin de nuestra difícil aventura.

-El muro de hielo de la caverna de Tarnasauce se puede fundir con un paco de magia: el hechizo Cauntermagic es útil al respecto. La Vara de Hielo que encontraremos detrás resistirá mejor el hechizo.

-Las capas de las Jinetas Oscuras, ocha en total, las encontraremos en las orillas del río, en concreto, cuatro en cada lado. Hay que buscarlas bien y llevárselas a Elrond.

-Invocando la palabra Melian se abrirán muchas puertas en Moria.

-Al elfa que bloquea el puente que nos comunica con Lathlarien, el bosque de la dama Galadriel, nada mejor que decirle que venimos de parte de Elrond.

-Padremos capturar a Gallum con la palabra OROME; Gallum puede guiarnos a la entrada secreta de Dol-Guldur. A esta fortaleza también

podremos llegar desde Moria, por cierta.

## LOS CINCO GRANDES MISTERIOS DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS

1) ¿Cómo conseguir las flores del estanque sita al Sureste de la casa de Tom Bombadil, las que hay que entregar a Baya de Oro?

2) ¿Dónde encontrar la mazorca de maíz que nos pide Rable Rajizo, un ente que pulula por Bosque Viejo?

3) ¿Cómo abrir las dos tumbas que se encuentran al Sur de la casa de Tom Bombadil y que están cubiertas por sendas losas?

4) ¿Dónde están y cómo se consiguen las cinco objetos que te pide Galadriel, a saber: la corona de Elanor, la vaina, el cuerno de plata, la piedra élfica y la luz de la estrella de Earendil?

5) ¿Hay alguna forma de evitar la muerte de Gandalf en su lucha contra el Balrog, antes de salir de Moria?

Pues nada, chicos. Os quedan estas dudas cuya respuesta esperamos recibir pronto para sa-laz de muchos aventureros de la Tierra Media.

Ferhergón



Poco que añadir a los cuadros de clasificación puestos. El «Shadowlands»

sigue su irresistible marcha triunfal mes tras mes. Mientras, por detrás, comienzan a pujar fuerte las esperadas «Lord of the Rings» e «Ishar», aunque distanciados de aquel. Sorprende asimismo la pérdida de empuje que han sufrido las dos Elvira y, de nuevo, estamos a la espera de que los títulos recién publicados comiencen su ascensión. Personalmente, no veo ninguno con la suficiente calidad como para desbancar al «Shadowlands»

-exceptuando, tal vez, el «Legend». De todos modos, sois vosotros quienes tenéis la última palabra.

Votos contabilizados hasta diciembre-92 (Lista de clasificación global):

- 1.- «Shadowlands»
- 2.- «Bloodwych»
- 3.- «Dark Heart of Uukrul»
- 4.- «Eye of the Beholder»
- 5.- «Ishar»

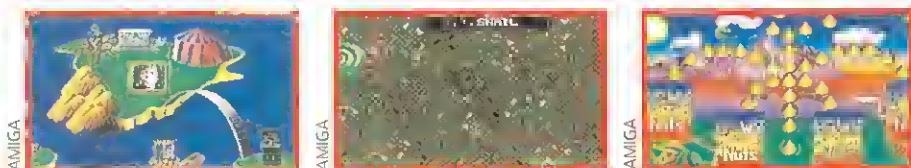
Votos contabilizados en diciembre-92 (Lista de clasificación parcial):

- 1.- «Shadowlands»
- 2.- «Lord of the Rings»
- 3.- «Ishar»
- 4.- «Eye of the Beholder»
- 5.- «Dark Heart of Uukrul»



## WIZKID

PC



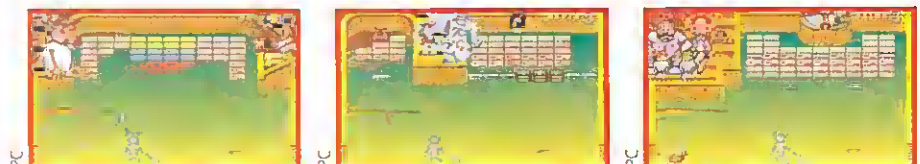
```

10 ' CARGADOR DEL WIZKID-OCEAN...
20 ' PARA MICROMANIA DE PABLO FERNANDEZ GARCIA.
30 DIM D%(170):M=1:FOR C=1 TO 10:READ A$
40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
60 IF S<>12817 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)":ONE$
80 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":TWO$
90 IF ONE$="N" OR ONE$="n" THEN D%(25)=235:D%(26)=3
100 IF TWO$="N" OR TWO$="n" THEN D%(30)=235:D%(31)=8
110 PRINT "PULSA UNA TECLA Y GRABARE SUPERWIZ.COM"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "R",#1,"SUPERWIZ.COM",1
140 FIELD #1,1 AS A$:FOR I=1 TO M:LSET A$=CHR$(D%(I))
150 PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
160 DATA "EB2C80FC1A7522501E8CD82D261A8ED8"
170 DATA "813E668A6C01750FC606678A00C606C6"
180 DATA "8A00C606C2FE001F58EA00000000B821"
190 DATA "35CD21891E2A018C062C01B82125BA02"
200 DATA "01CD21BA4F01B409CD21BA2E01CD2743"
210 DATA "617267612061686F726120656C205769"
220 DATA "7A6B696420636F6E20456E6572676961"
230 DATA "20792F6F20566964617320696E66696E"
240 DATA "697461732E2E0D0A28632920502E46"
250 DATA "2E472E24000000000000000000000000"

```

## BUNNY BRICKS

PC



```

10 'CARGADOR PARA EL BUNNY BRICKS (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH SEVILLA 1992 *****
30 DIM D%(500):LINEAS = 7:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL("&H"+MID$(A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%(P):
NEXT Y,T
70 IF SUM<>12353 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cbbri.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CBBRI.COM, cárgalo antes del
BUNNY BRICKS para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB57558BEC1E8E5E04813EB76DAD367514C606B76D9A"
150 DATA "C706B86D2C018C0EBA6DC606BC6DC31F5DEA00000000"
160 DATA "AD368B3EF60B01C781FF7A147404260015CB26C60505"
170 DATA "CB43617267612042554E4E5920425249434B532E0A0D"
180 DATA "24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B80201A384008C"
190 DATA "0E86000E1F891E2801890E2A01FBB409BA4301CD21BA"
200 DATA "4301CD27000000000000000000000000000000000000"

```

VALE DESCUENTO  
SHERLOCK HOLMES

Recorta y envía este cupón a: Mail VxC - P.º Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid - o entrégalo en los Centros Mail solicitando tu juego **Sherlock Holmes** y beneficiarte de este descuento.

□ PC 5 1/4 7.990 6.990 □ PC 3 1/2 7.990 6.990

Nombre.....Apellidos.....

Domicilio.....

Población.....Provincia.....

C. Postal.....Teléfono.....

Número de cliente.....☐ Nuevo cliente

Formo de pago: contrareembolso. Gastos de envío: 250 pto.

Otros Centros Mail: Montero, 32 (Madrid), Pau Cloris, 106 (Barcelona) y Centro Independencia, local 100 B-2º (Zorogozo).

## WING COMMANDER 2

PC



```

10 REM Cargador "Wing Commander 2"
20 REM Pedro Jos Rodriguez 3-1-93
30 DEF FNN=(A$="n"OR A$="N"):CLS:C$="":C=0:RESTORE:LON=235
40 FOR LIN=180 TO 290 STEP 10:READ A$,CON:SUM=0
50 FOR N=1 TO 40 STEP 2:BYTE=VAL("&H"+MID$(A$,N,2))
60 C$=C$+CHR$(BYTE):SUM=SUM+BYTE:NEXT N
70 IF SUM<>CON THEN PRINT"Error en la linea":LIN:END
80 NEXT LIN:N$=CHR$(0)
90 INPUT"Fuel infinito":A$:IF FNN THEN MID$(C$,171,1)=N$
100 INPUT"Power infinito":A$:IF FNN THEN MID$(C$,172,1)=N$
110 INPUT"Armadura indestructible":A$:
IF FNN THEN MID$(C$,173,1)=N$
120 INPUT"Escudos indestructibles":A$:
IF FNN THEN MID$(C$,174,1)=N$
130 INPUT"Nave resistente a choques":A$:
IF FNN THEN MID$(C$,175,1)=N$
140 PRINT:PRINT"Pulsa una tecla para grabar el cargador"
150 WHILE INKEY$="" :WEND
160 OPEN"cwing2.com"FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,LEFT$(C$,LON)::
CLOSE #1
170 PRINT:PRINT"Cargador CWING2.COM grabado correctamente":
END
180 DATA "E9C7001E5557508BEC8B460A05CA038ED8B83901".2118
190 DATA "BFF21C813D833E7509E80F00BF071DE80900585F".1868
200 DATA "5D1FEA0000000000C6059A8945018C4D03C32E803E".1573
210 DATA "AA0101750CC7067C670400C7067A67436D2E803E".1579
220 DATA "AB01017506C706F86664002E803EAC01017518C7".1701
230 DATA "06A8669001C706AA669001C706AC665E01C706AE".1996
240 DATA "665E012E803EAD0101750CC7068066F401C70682".1752
250 DATA "66F4012E803EAE0101750D833EB000047506C706".1590
260 DATA "B0000000833EB00000CB01010101014361726761".1231
270 DATA "202257696E6720436F6D6D616E6465722032220A".1547
280 DATA "0D24B409BAAF01CD21B82135CD21891E2B018C06".1703
290 DATA "2D01B82125BA0301CD21BAAF01CD270000000000".1334

```

## DOODLEBUG

AMIGA



```

REM Cargador 'Doodlebug'
REM Pedro José Rodríguez 8-12-1992
DEF FNN=(UCASE$(A$)="N"):CLS:DIM C%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>9980428 THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Con la opción de tiempo infinito escoge también la de inmunidad."
PRINT"Con la opción 'CHEAT MODE' podrás pulsar el botón izquierdo del
PRINT"ratón durante el juego para que aparezca un mensaje indicando las"
PRINT"teclas que permiten cambiar de nivel y subnivel.":PRINT
INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNN THEN c%(91)=&H6004
INPUT"Immunidad":a$:IF FNN THEN c%(94)=&H6004
INPUT"Creditos infinitos":a$:IF FNN THEN c%(97)=&H6004
INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNN THEN c%(100)=&H6004
INPUT" Lapices y borradores infinitos":a$:IF FNN THEN c%(103)=&H601C
INPUT"Monedas infinitas":a$:IF FNN THEN c%(118)=&H6004
INPUT"CHEAT MODE activo":a$:IF FNN THEN c%(121)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0000,00C0,45FA,00F0,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,397C,0132,0114,4EEC,000C,31FC
DATA 4EF8,057B,31FC,0142,057A,4EF8,0400,2F3C,45FA,FFFE,31FC,4EF8,03BA,31FC
DATA 0156,03BC,4ED7,4FEF,005C,303C,6006,33C0,0002,228E,33C0,0002,1FE8,33C0
DATA 0002,245E,33C0,0002,1B9C,33C0,0001,F66A,33C0,0001,F6C6,33C0,0001,F722
DATA 33C0,0001,F778,33C0,0001,F7B2,33C0,0002,1A8C,33FC,6042,0002,B070,4E75
DATA *

```





# S.O.S. Ware

Aquí nos tenéis, un mes más, atentas a vuestras problemas. Antes de pasar a resolver las preguntas nos gustaría pedir un favor. Además de seguir el pequeño guión que aparece en esta página para expresar vuestras dudas, sería una gran ayuda que indicaseis el modelo de ordenador al que se refiere cada pregunta y que especificarais, en el caso del PC, si vuestra máquina es un 286, 386, 8086, etc. En algunas ocasiones las códigos de fase varían según el modelo. También es insistimos en que nos comentéis cada problema con el mayor número de detalles posible -máquina de juego, si existen varias, a escenario- para poder situarnos mejor y responder con más datos.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan las siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.

MICROMANÍA  
REFERENCIA: S.O.S. WARE  
C/ De las Ciruelas 4  
San Sebastián de las Reyes  
28700 Madrid  
Es importante que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA - S.O.S. WARE

## INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

En la primera fase del arcade «Indiana Jones y la última cruzada» para Amstrad, no puedo recoger la Cruz de Coronado aunque me coloco debajo de ella.

FCO. JOSÉ REIG (VALENCIA)

La Cruz de Coronado no se recoge desde el lugar del que nos hablas. Desde ahí, hay que avanzar más hacia la izquierda, trepar por las cuerdas y, a cierta altura, saltar hacia la derecha volviendo a bajar. Calculando bien los saltos alcanzarás la plataforma sobre la que se encuentra la cruz.

## DON QUIJOTE

¿Cuál es la clave en la versión Amstrad para pasar a la segunda parte de «Don Quijote»?

ÓSCAR CUÑADO (BARCELONA)



La clave que nos pides es «El ingenioso hidalgo».

## JABATO

¿Qué tengo que decir al gladiador que me impide el paso en la tumba de la patricia Cecilia Matella para que se aparte, en la versión Amstrad del juego?

ANTONIO RAMÍREZ (JAÉN)

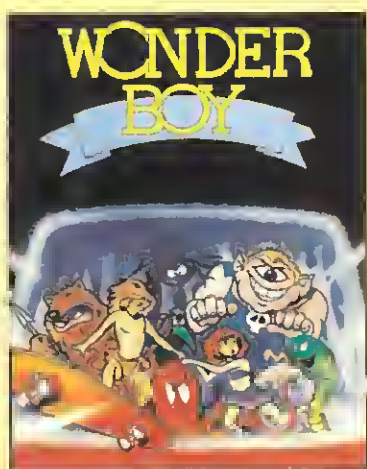
No tienes que decirle nada, sino pedirle a Taurus que luche contra él. Una vez derrotado, no tendrás problema para abandonar Roma e ir a las Galias.

## JUEGOS ANTIGUOS

Me gustaría que me informaras, de la lista que os doy a continuación, qué títulos fueron trasladados al ordenador y de ellos cuáles al Amiga.

JESÚS SEDANO (MADRID)

La primera aventura de Indiana Jones nunca fue llevada al ordenador y la segunda, «Indiana Jones and the Temple of Doom» sólo llegó al Atari y a los ordenadores de ocho bits. Algo parecido ocurre con la saga de los Rambo. La primera parte no



tuvo versión informática, la segunda sólo fue trasladada a los ocho bits y la tercera a todos los sistemas. La primera parte de «The Last Ninja» salió anteriormente para C64 y únicamente bastante tiempo después se publicó una versión para compatibles. En cuanto a la segunda parte, la novedad en su momento no es que saliera sólo para C64 sino también para Spectrum y Amstrad, pero más tarde llegaron las versiones de Amiga e incluso la de Amstrad PCW. Y finalmente, te diremos que «Cazafantasmas» y «Wonder Boy» son programas muy antiguos que nunca fueron trasladados a los dieciséis bits.

## OPERATION STEALTH

¿Cómo se consiguen las huellas del oficial, el sello que tiene y las órdenes internas.

ADRIÁN D. FERNÁNDEZ (SEVILLA)

Las huellas se consiguen con ayuda del filtro de uno de los cigarrillos en el vaso; el sello lo debes coger cuando se dé la vuelta para beber el vaso de agua; con dicho pase firma la autorización.

¿Cómo puedo hacerme pasar por ciudadano alemán en la aduana?

GUSTAVO PUENTE (MADRID)

Debes accionar un compartimento secreto de tu maletín, pero creemos que tu problema es que no sabes que el maletín se acciona con «shift+F5».

¿Cómo paso de la puerta que está situada tras la de las huellas digitales?

NIEVES GONZÁLEZ (ALCORCÓN)

Debes usar el pase firmado con el sello que, anteriormente, le cogiste al comandante.

¿Qué puedo hacer para que funcione la maquinilla al final de la base, al encontrarme a Otto?

RUBÉN SÁNCHEZ (LEGANÉS)

Debes enchufarla antes en un enchufe que hay al lado de la papelera.

¿Qué he de hacer tras destruir la computadora y matar a Otto, ya que la base explota?

ALBERT PRAT (LÉRIDA)

Debes correr rápidamente hacia la puerta que hay al fondo a la izquierda con lo que saldrás al hangar.

## ANOTHER WORLD

¿Qué he de hacer en la pantalla que hay tentáculos, una pared y un muro sin salida, por el que si me dejo caer me ensarto en los pinchos?

ENRIQUE ORTIZ (GANDÍA)

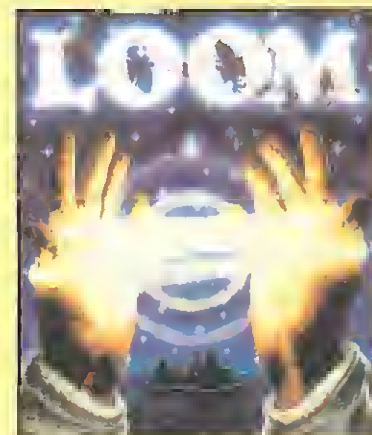
Antes que nada, lo primero que debes hacer es dirigirte a ese muro sin salida, dispararle y volver sobre tus pasos hasta una roca con forma de T; disparar a dicha roca con lo que podrás subir al siguiente nivel; luego libera el agua y sitúate encima de una de las piedras que hay a la izquierda del todo.

## LOOM

En la versión PC de «Loom», ¿cómo puedo pasar el tífón?

FELIPE MERINO (ALCALÁ DE HENARES)

Debes tocar la melodía que te



enseña el tífón, pero en sentido contrario.

## THE SECRET OF MONKEY ISLAND

¿Qué tengo que hacer para que la tripulación deje de estar amotinada?

J. MANUEL ORTEGA (GRANADA)

Nunca podrás impedir el motín, pero sí llegar a Monkey Island preparando una receta, con lo que más se parezca a los ingredientes que vienen en el libro que encontrarás en el camarote.

¿Cómo puedo conseguir la cabeza del navegante? ¿Ocurre algo si hundes el barco en el que viniste?

GUSTAVO GOZÁLEZ (VALENCIA)

Para conseguir la cabeza del navegante debes entregar uno de los folletos a los indígenas. Tranquilo, ya te habías asustado, ¿eh? Da igual que pierdas el barco, estaba muy viejo.

¿Cómo se hace la sopa para llegar a Monkey Island?

JUAN JOSÉ ROMERO (ÁVILA)

Debes usar el libro de recetas que encontrarás en el camarote y quedarte con bastante menos cosas.

¿Cómo puedo ganar al Sword-Master?

FABIÁN PALOMO (MÁLAGA)

Debes usar las frases que aprendiste luchando con los otros piratas.

¿Qué debo hacer para hurtarle la botella al bello durmiente en el barco de LeChuck?

MIQUEL PAYARO (BARCELONA)

Utiliza una de las plumas con su pie y coge, sin esperar un instante, la botella.

¿Cómo destruyo a LeChuck?

ABELARDO GARCÍA (CÁDIZ)

Arrojándole la cerveza de raíz.

¿Qué he de hacer en la habitación de LeChuck y cómo abro la puerta que chirría y la del perro?

ÓSCAR PEIDRO (BARCELONA)

Para empezar, consigue la llave de su camarote con la brújula y tras esto podrás abrir una esco-

tila donde conseguirás aceite para esa puerta que tanto te molesta. La del perro no debes abrirla.

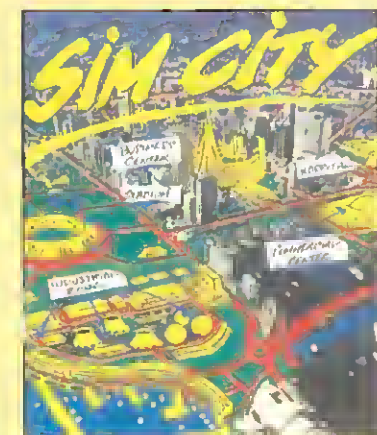
## STREET FIGHTER II

¿Va a salir el «Street Fighter 2» para ordenador personal y qué configuración necesitará?

DANIEL LÓPEZ (GUADALAJARA)

Sabemos que está en preparación y que su publicación está prevista en breve si no está ya disponible en el momento en que lees estas líneas. La configuración necesaria aún no podemos adelantártela.

## SIM CITY



¿Cómo puedo hacer que no se estropeen las carreteras?

ALBERT FORTES (BARCELONA)

Si designas más dinero de tus impuestos a transportes (94 por ciento o más), lograrás que tus carreteras sean del gusto de tus ciudadanos.

## FUTURE WARS

¿Cómo puedo entrar en el pasado tras usar la bandera con el mapa?

M. CARMEN HERNÁNDEZ (MADRID)

Si observas bien la máquina de escribir, verás que en la cinta hay un número, el cual es el que debes usar en el pasado.

¿Cómo se puede salir de la cárcel, después de ser capturado por los invasores en el avión?

AGUSTÍN COROMINAS (RIPOLLET)

Nos tememos que no dispones de la cápsula de gas que había en el pasado del barril en la Edad Media. Si lo hiciste, úsalo con la rendija y tápala con el periódico para no morir.





Por Santiago Erice

## LA INVASIÓN DE LOS BÁRBAROS DEL SUR



### AVÍATE!



Quinteto de Gibralfón (Huelva), ha conseguido el patrocinio del "gabinete" Jaime Urrutia, coproductor con Esteban Hirschfeld de su segundo trabajo discográfico, "La invasión de los bárbaros del sur". Compartir agencia de manager, amistades y afinidades musicales son las causas de este matrimonio temporal, que viene muy bien para apuntarlo en el "currículum".

Si de alguna manera se puede definir la música de Aviate! es por su variedad. Sus canciones resultan redondas o fallidas—de todo hay en la viña del señor—pero siempre son diferentes entre sí. Escuchando los cortes de "La invasión de los bárbaros del sur" nos vienen a los oídos sonidos que recuerdan a algunos de los grupos del pop español (Gabinete Caligari; Héroes del Silencio; El último de la fila...). Y puestos a buscar referencias, no hay que olvidar las del poeta Gil de Biedma, el novelista Malcolm Lowry o el folklore tradicional de su tierra. En el pop, como en Aviate!, todo vale.

## ¡LOS PODERES DEL COCINERO! "ALERTA MÁXIMA"

Pese al respetable presupuesto del que disponía "Alerta máxima", muy pocos imaginaron la gran acogida que iba a lograr esta película entre el público americano. La historia del cocinero, que emprende su último viaje por gozar de una merecida jubilación tras una pasada bélica gloriosa, y lo omplia goma de recursos, para triunfar sobre sus enemigos, de un cocinero oporatamente pazguata, ha constituido uno auténtico sorpresito. Al conocido actor Steven Seagal, realmente, le ha tocado la lotería con este papel, sin necesidad de recibir ni un solo cursillo de Carlos Arguiñano.

Este film de intriga y tensión con héroe dotado de células grises además de músculos—algo poco habitual después de los Schwarzenegger y compañía—constituye la segunda colaboración entre el citado actor y

## MÁS SOBRE EL "CHUPA" SANGRE FAVORITO

### "DRÁCULA"



Dracula es un personaje literario creado por Bram Stoker en 1897. Está inspirado en la histórica figura del príncipe Vlad "El Empalador", hay un héroe nacional en su país porque puso los boses territoriales de la actual Rumanía y "criminal de guerra" (si se pudiera catalogar de tal forma a un señor del siglo XV) para sus derrotados enemigos.

Obras de teatro en las años 20 y 30, los caracterizaciones de actores como Bela Lugosi a Christopher Lee, y películas dirigidas por Werner Herzog a Ramón Palanski, han conseguido que el guerrero Vlad haya sido oscurecido por el Drácula vampiro. Este último representó un conde inmortal debido a una dieta muy especial: lo sangre humana, a ser pasible tan fresco como la de una linda y joven doncella.

La versión llevada al cine por Francis F. Coppola es la de la novela de Bram Stoker, hasta el punto de que su seguimiento del original literario es bastante fiel si se la compara con otras aproximaciones al hambre vampiro creadas por Hollywood.

Con espectaculares efectos especiales, tal y como demandan las modas de la época, esta película resalta los aspectos eróticos y sádicos de la historia, centrándose en las emociones humanas que provocan el placer, el miedo y la atracción por la descomposición.

Gary Oldman (que fue el líder de las Sex Pistols en "Sid y Nancy" o el asesino de Kennedy en "J.F.K.") es el protagonista de este Drácula. Junto a él, un elenco de actores en lo cumbre de la alca, como la menuda Winona Ryder ("Eduarda Manastijeras", "Gracias a Dios") o Anthony Hopkins (el inquietante Hannibal Lecter de "El silencio de las carceres"). Por Coppola, supone un retorno a sus orígenes cinematográficos, el cine de terror, y cuando empezaba su andadura en el séptimo arte y rodaba por Roger Corman "Dementia 13".

Era 1963 y después vendrían "Carrazanado", "Cotton Club", "Rumblefish", "Rebeldes" o la trilogía de "El padrino", entre otros.



el director Andrew Davis—la primera fue "Par encima de la ley"—. En el reparto también se incluyen los nombres de Tommy Lee Jones ("J.F.K.") y Gary Busey ("Arma letal"). Una película de acción con todos los tópicos del género, que no defraudará a sus incondicionales.

## MALA VIDA



Poco a poco, aquellas bandas españolas que inspiran su música en el rock de los

setenta sin descuidar la típica melodía pop están consiguiendo grabar sus disquitos; son las ventajas de una mimética industria patria ansiosa por encontrar el particular sonido Seattle o los Nirvana "made in Spain".

Este es el caso de Mala Vida y su trabajo "Si... digo oí", un grupo de guitarras que puede sacar cabeza gracias a la situación dominante en el mercado.



## UNA MÚSICA QUE NO CONOCE FRONTERAS



### JUAN LUIS GUERRA

**E**ste tipo, largo como un poste de teléfonos y barbudo como un oso pasado por la peluquería, no requiere ningún tipo de presentación. Sus múltiples inundaciones de café han llegado a los mismísimos Estados Unidos; la fría y nórdica Europa ha visto subir su bilirrubina; y hasta los japoneses —tan ordenados y aplicados, ello— se han apuntado a clases de baile de merengue y bachata. Las metáforas de andar por cosa de Juan Luis Guerra, que siempre está navegando por las tormentosas aguas que seoran el ripio facilón de la frase redonda, la cursilada de la poesía popular, han roto moldes, desmontado tópicos y reivindicado la comercialidad del sur latino (que además de ver culebrones escucha a los Beatles, dicho sea de paso).

"Areito", nombre de una danza tradicional antillana, es el sexto trabajo discográfico de este hombre que llena su música de colores y, curiosamente, suele salir vestido de negro al escenario. Descarga de boleros opasionadísimos, merengues heterodoxos e insinuantes, bailes para sudar y achuchar a la pareja, cruces de magia y rituales africanos con moderna tecnología instrumental, ritmos acaramelados y melosos, y también una mirada compasiva, irónica y malévola al mundo que le rodea. Juan Luis Guerra y 4 40, muy a pesar de los pesares, es un canto dominicano, y ya internacional, a la alegría de vivir.



Provenientes de Valladolid —ciudad castellana que se ha introducido en el mundo del pop-rock gracias a Celtas Cortés—, Mala Vida es un trio que está integrado por las guitarras de Archi y Alberto, y el bajo de Pachi.

Sus canciones son fuertes y,

algunas veces, hasta agresivas. Aman el blues como se puede observar en la grabación del tema "Si puedes con dos" en la que han aprovechado la colaboración del "Reverendo". Y como resumen de su filosofía es buen ejemplo el "para chulo yo" que suena en la radio-fórmula.

## EL EJÉRCITO, INVESTIGADO

### «ALGUNOS HOMBRES BUENOS»

**E**n la base norteamericana de Guantánamo (Cuba) un marine muere a manos de sus compañeros. El teniente Daniel Kaffee (Tom Cruise) y la comandante Joanna Galloway (Demi Moore) se encargan de la defensa de las acusadas. Argumentan que estos dos soldados no son las únicas responsables, que hay que investigar además a las altas esferas porque en el jerarquizada munda militar existe el principio de la "obediencia debida" al superior y el "código rojo", aplicación de castigos extraoficiales y prohibidos para resolver "problemas internos". Si se acepta esta tesis, el coronel Jessep (Jack Nicholson) es el mayor responsable.

A grandes rasgos, y desvelando lo menos posible por aquella de que estamos ante un film de intriga, este constituye el argumento de la película titulada "Algunos hombres buenos".

Basada en una obra de teatro escrita por Aaron Sorkin, esta película dirigida por Rob Reiner se puede encuadrar en el clásico género de la investigación judicial. Con elementos de denuncia al estamento militar; conflictos humanos entre los protagonistas; un guián perfectamente estructurada para mantener la atención del espectador; un reparto de actores excelentes a como mínima competentes, incluidas las secundarias; y justas dosis de humor, drama y pasión; "Algunos hombres buenos" no es una superproducción, tampoco una película de tesis. No es algo muy profunda y tampoco algo muy frívolo, es simplemente una película que se deja ver, un trabajo bien hecho y atractivo, una razón convincente para pasar una tarde de cine que compense. ¿Alguien es capaz de dar más echanda una ajeada a la, habitualmente, deprimente cartelera?



## NUEVO EN ESPAÑA

## ¡ES LA HORA DE JUGAR!

**Ahora ya puedes jugar como loco al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...**

Hara, despertador y juego Zelda (4 niveles). Incorpora 9 sonidos diferentes, (se pueden descanectar), marcar de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

P.V.P. 3.950 ptas.  
Sin gastos adicionales de envío

Hara, y juega Tetris (varias niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcar de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

P.V.P. 3.950 ptas.  
Sin gastos adicionales de envío

Hara, despertador y Super Mario Bros (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden descanectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

P.V.P. 3.950 ptas.  
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas.  
☐ Reloj Super Mario Bros .....P.V.P. 3.950 ptas.  
☐ Reloj Zelda.....P.V.P. 3.950 ptas.

NOMBRE..... APELLIDOS.....  
DOMICILIO..... LOCALIDAD.....  
PROVINCIA..... CODIGO POSTAL..... TELEFONO.....

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.  
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....  
☐ Contra reembolso  
☐ Tarjeta de crédito VISA nº          
☐ Fecha de caducidad de la tarjeta.....  
Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:





# MAIL

VENTA POR CORREO



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

TOODS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIOO

PRECIOS VALIOOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

5 AÑOS VENDIENDO  
POR CORREO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS,  
TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE  
Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS  
LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H  
SABADOS DE 10,3 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

## ORDENADOR COMMODORE

AMIGA 600 54.900



CON EL PODRAS  
HACER DE TODO

A-600 HD  
74900

OPCION MONITOR  
+CONVERTIDOR TV  
37900



CREACION  
Y FANTASIA  
5000



KINDWORD  
(PROCESADOR TEXTOS)  
5000



## Impresoras



STAR LC-20

9 AGUJAS  
180 CPS  
80 COLUMNAS

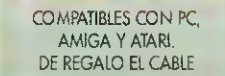
29.900



STAR LC-200 Color

9 AGUJAS  
225 CPS  
80 COLUMNAS

39.900



STAR LC 24-200

24 AGUJAS  
225 CPS  
80 COLUMNAS

49.900

64.900

COMPATIBLES CON PC,  
AMIGA Y ATARI.  
DE REGALO EL CABLE

## COMPATIBLES

## Commodore



MONITOR 1407 MONOCROMO - 18900

MONITOR 1930 III VGA - 39900

MONITOR 1936 SVGA - 49900

MONITOR 1960 MULTISYNC - 64900

286 16 Mhz. 1 Mb RAM + 40 Mb HD 54.900

386 SX 16 Mhz. 1 Mb RAM + 40 Mb HD 69.900

386 SX 25 Mhz. 2 Mb RAM + 40 Mb HD 79.900

386 SX 25 Mhz. 2 Mb RAM + 100 Mb HD 114.900

486 SX 25 Mhz. 4 Mb RAM + 100 Mb HD 139.900

486 33 Mhz. 4 Mb RAM + 100 Mb HD 199.800

486 33 Mhz. 4 Mb RAM + 200 Mb HD 224.800

SOFTWARE MS DOS 5.0 DE MICROSOFT

MANUAL DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO

## VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW MEDIATION	27.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
RATON OPTICO	7.900
CONMUTADOR DE ROM	2.990
ROM 2.0	7.900
LAPIZ OPTICO	5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS	4.900
GENLOCK GVP SVHS	69.900
DCTV	79.900

## AMPLIACIONES AMIGA

AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb + 8 Mb A-2000	29.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb + 8 Mb	24.500
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500 +	12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900

## SONIDO AMIGA

AMAS MIDI + SAMP	23.900
AEGIS SONIX	13.000
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO	10.900

## DISCOS DUROS GVP

A-2000 120 Mb	84.900
A-2000 210 Mb	109.900
A-500 120 Mb	99.900
A-500 210 Mb	149.900
A-530 Combo 40 Mhz/120 Mb	174.500

## COMUNICACIONES PC/ AMIGA



MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

### BAJO ENTORNO DOS

SUPRA MODEM 2400 interno	9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i	13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i	45.900

SUPRA MODEM 2400 15.900

SUPRA FAX MODEM PLUS 25.900

(COMPATIBLE IBERTEX)

SUPRA FAX MODEM V32 Bis 59.900

### BAJO ENTORNO WINDOWS

SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis/i	45.900

### PARA AMIGA

SUPRA FAX MODEM PLUS	29.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	69.900

## VARIOS

ALFOMBRILLA RATON



795

SOPORTE RATON



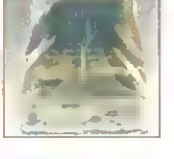
595

CALCULADORA TECLADO



1975

FUNDA ORDENADOR



1975

## DISCOS VIRGENES

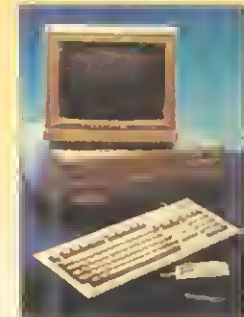
10 discos 3 1/2	995
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

## AMIGA 500 Plus

1 MB DE CHIPMEN  
NUEVO KICK STAR 2.0  
SUPER AGNUS / SUPER DENISE  
Y DE REGALO EL MODULADOR Y 100 PROGRAMAS O.P.

52.400

## AMIGA 2000



99.900

+100 PROGRAMAS  
DOMINIO PUBLICO

A-2000  
+ MONITOR 1084 S

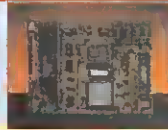
137.800

PACK I AMIGA 2000, MONITOR 1084 S  
TARJETA AT-ONCE PLUS  
PACK CREACION Y FANTASIA 169.900

PACK II AMIGA 2000, MONITOR 1084 S  
DISCO DURO 52 Mb  
PACK MULTIMEDIA 169.900

PACK III AMIGA 2000 CON 3 Mb DE RAM,  
TARJETA AT-ONCE PLUS,  
MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb  
PACK CREACION Y FANTASIA 219.900

## AT ONCE PLUS



- CPU 80286 a 16 MHz  
- 512 K ADICIONALES  
- COPROCESADOR MATEMATICO 80C287 OPCIONAL  
- VGA, EGA, MONOCROMO, CGA 16 COLORES  
- SOPORTA TODAS LAS SALIDAS DEL AMIGA  
- MUY FACIL DE INSTALAR

## HAZ COMPATIBLE TU AMIGA

AT ONCE 7,2 MHZ ... 19.900

AT ONCE ATARI ... 39.900

## ¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!



CON MANUALES TRADUCIDOS

### CARACTERISTICAS COMUNES:

- SOPORTA LOS 4 STANDARDS AD LIB, SOUND BLASTER, COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL

### SOUND GALAXY NXII

19.900

### SOUND GALAXY NX PRO

27.900



MICROFONO - 1.495



CD ROM ... 49.900



### KIT MULTIMEDIA

GALAXY NX ... 79.900

GALAXY NX PRO ... 89.900

## JOYSTICK



## JOYSTICK 15 PINES PARA PC



## TAMBIEN TENEMOS...

Casett COMODORE 64	6.500
Copiadador audio C-64	2.900
Copiadador audio C-64 con fuente	3.900
Reset para pokear C-64	1.500
Archivador 80 discos 3 1/2	1.590
Archivador 80 discos 5 1/4	1.590



## ALTAVOCES PARA MONITOR

4.990 ptas

## EN CASTELLANO



## TARJETAS DE SONIDO

COVOX- SOUND MASTER

SOUND MASTER + ... 12.900

SOUND MASTER II ... 32.900

## TELEVEYES VGA A TV

34.500

PARA GRABAR TODOS SUS TRABAJOS  
A VIDEO O VISUALIZAR EN SU TV



## COMPUTER EYES

- DIGITALIZA MOVIMIENTOS SIN DISTORSION
- DISPONE DE 768 Kb PROPIOS DE RAM
- DIGITALIZA EN 24 BITS (16 MILLONES DE COLORES)
- INCLUYE SOFTWARE

## TARJETA DE CAPTURA DE

IMAGENES EN TIEMPO REAL

89.900



## DIGITALIZADOR DE IMAGENES

PARA PC

59.900 ptas









SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS,  
TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE  
Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS  
LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



**23.900**  
CON EL JUEGO  
MARIO WORLD

**31.900**  
CON MARIO WORLD  
STREET FIGHTER II

**18.900**  
¡PIDELA YA!

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDOSCOPE	8990	MANDO DE CONTROL	2360
CABLES ALARGADORES SUPER NIN	2195	CABLE CEA AUDIO VIDEO	1690
BOLSA DE JUEGOS SUPER NIN	1925	CABLE EURO CONECTOR	2190
MALETIN SUPER NINTENDO	4490	JOYSTICK FANTASTIC	4900
PAD DINA-1	2990	SN PRO PAD (Transparente)	3390

### NOVEDADES

Another World	10490	Populous	9990
Best of the Best	9990	Prince of Persia	9990
Magic Sword	10990	Super Axel	9990
Mickey Mouse	12490	Super Parodius	9990

Addams Family	8990	Paper Boy 2	8990
Blazing Skies	9490	Rival Turf	9900
Chess Master	8990	Robocop III	9490
Darius Twin	9900	Simpson K Fun House	9490
Dragon Lair	9990	Super Advent. Island	9990
Earth Defense Force	9990	Super Mario Kart	7490
Euro Football Cham	9990	Super Mario World	7490
F-Zero	6990	Super Probotector	8990
F1 Exhaust Heat	10990	Super R-Type	8990
Hyper Zone	7900	Super Smash TV	8990
Joe & Mac	9490	Super Soccer	6990
Kick Off	9900	Super Tennis	6990
King of the Monster	10990	Top Gear	9900
Lemmings	9900	Tortugas IV	9490
Paper Boy	8990	Zelda	6990



## Nintendo



NINTENDO+1 MANDO  
**9.890**

NINTENDO+2 MANDOS  
**10.580**

NINTENDO+1 MANDO  
+SUPER MARIO BROSS  
**13.780**

**SUPER SET**  
**24.480**

**ACTION SET**  
**19.435**

Advantage joystick	6990	Terminator 2	7990
Alargador Cable	1995	The Flintstones	8990
Controllers	3900	The Legend of Zelda	7250
Faur Scars	5900	Track & F. in Barcelona	6990
Organizador de Juegos	1295	Trog	6990
Super Contraller	990	Turtles II	7990
Adventure Island II	8990	Wrestlemania	6500
Bart us the World	8990	Zelda 2	7900
Battletoads	8990		
Bubble Bubble	6500		
Double Dragon 3	8990		
Dyna Blaster	7100		
Joe & Mac	8990		
Maniac Mansion	9990		
Magaman 3	7900		
Panic Restaurant	8990		
Robocop	6500		
Shadow Warrior II	7990		
Super Mario	5990		
Super Mario 2	7990		
Super Mario 3	8990		
Sword Master	7490		
Talespin	8990		

### DESCUENTO DE 500 PTAS

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 555	7490
Hook	6990
Kick Off	8400
Lemmings	6990
McDonaldsland	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turricon	7950
Ultimate Air Combat	7490

DESCUENTA  
A LOS  
CARTUCHOS  
500  
PTAS.

### NOVEDADES

Alien 3	4990
Best of the Best	5490
Darkman	4990
Ferrari Grand Prix	4990
Hudson Hawk	4990
Krusty's Fun House	4990
Lemmings	4990
McDonaldsland	4990
Nemesis 2	5490
Parasol Stars	4990
Prince Valiant	4990
Robin Hood	5390
Star Wars	5490
Universal Soldier	5490

### OFERTAS

Pimball	2595
Spiderman	2595
Gargoyles	2595
Dyna Blaster	2595
R-Type	2595
Kung Fu Master	2595
Boulder Dash	2595
Super RC Pro Am	2595
Prince Bobble	2595
NBA	2995
F1 Racer	3395

\* EXCEPTO OFERTAS

## GAME BOY



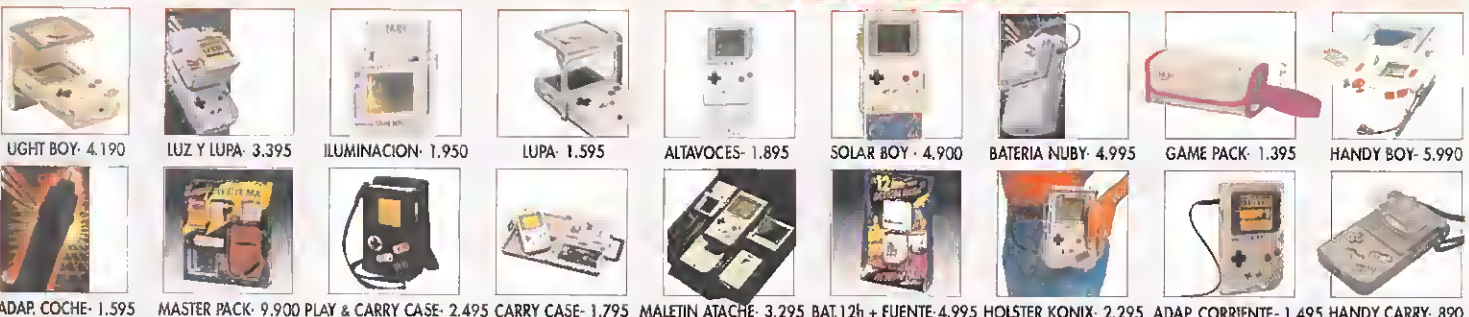
**11.900**

Incluye Tetris + auriculares  
+ cable 2 jugadores + pilas

Addams Family	4990
Adventure Island	4900
Bart us Juggernauts	4490
Battletoads	5400
Blades of Steel	4490
Blue Brother	4990
Bomb Jack	4490
Bubble Bobble	4900
Castlevania II	4490
Choplifter II	4490
Double Dragon 2	4990

Double Dragon 3	4990	Sneaky Sneaks	5390
Dr. Franken	4490	Snow Brothers	4990
George Foreman Boxing	4990	Speed Ball 2	5490
Golf	3890	Spiderman 2	4990
Hook	4990	Super Kick Off	5400
Jordan us Bird	4400	Super Mario Land	3890
Kirby's Dream Land	3890	Super Mario Land 2	4990
Marble Madness	4990	Tennis	3890
Mega Man 2	3890	Terminator 2	4990
Navy Seals	4900	Tiny Toon Adventure	4490
Nemesis	4490	Tortugas Ninja 2	5390
Phantom Mission	5490	Track and Field	4990
Popeye 2	5490	World Cup	3890
Robocop	4490	WWF	4990
Robocop II	4990	WWF 2	4990
		Xenon 2	5490

## COMPLEMENTOS GAME BOY



Respuesto Comercial  
Autorizocion n° 11.641  
B.O.C. y T. n° 39  
del 19 de Junio de 1.992

NO  
NECESITA  
SELLO  
A franquear  
en destino

**MAIL VXC**  
VENTA POR CORREO  
Apartada n° 1.308 F.D.  
28080 MADRID

## GAME GENIE

PARA NINTENDO NES  
**6.500**

### PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 - PC 3 1/2	AMIGA - ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
F-15 II	6990	6990
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5990	5990
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	4490	4490
MEGAFORTRESS	4990	
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
OPERATION STEALTH	4490	4490
POPOULOUS II		3990
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	6490	6490
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

## PRODUCTO ESPECIAL



## DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995	10 discos 5 1/4	495
10 discos 3 1/2 HD	1.500	10 discos 5 1/4 HD	995
		10 discos 3"	3.900





**MIL**  
**CENTRA**

## OFERTAS

## EXITOS

	<p><b>SUPER SKI 2</b></p> <p>PC 5 1/4 PC 3 1/2 AMIGA</p>		<p><b>OLYMPIC GAMES</b></p> <p>PC 5 1/4 PC 3 1/2</p>
	<p><b>KILLER BALL</b></p> <p>PC 5 1/4 PC 3 1/2 AMIGA</p>		<p><b>TIP OFF</b></p> <p>AMIGA</p>

2x1 AMSTRAD DISCO	
Flying Shark / Galaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Indy 1 / Indy II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Tetris / Pop Up	1.900

LIBROS DE PISTAS				
Dark Seed	1200	Indy	1200	Monter Mansion
Drakhen	1200	King's Quest V	1200	Monkey Island
Eco Quest	1200	Kyandia	1200	Monkey Island II
Ehrla II	1200	Larry	1200	Shadow Sorcerer
Fate of Atlantic	1200	Larry V	1200	Space Quest IV
Heart of China	1200	Loam	1200	Tides Adventures AD

## SUPER OFERTA WAR GAMES

 <p><b>FIGHTER COMMAND</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 AMIGA</p>	 <p><b>LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIG</p>	 <p><b>MEDIEVAL WARRIORS</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	 <p><b>FORT APACHE</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	 <p><b>FINAL CONFLICT</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	<p><b>1-22</b></p>
 <p><b>OPERATION COMBAT</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2</p>	 <p><b>ENCYCLOPEDIA OF WAR</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	 <p><b>VULKAN</b> SPECTRUM AMSTRAD AMS DISC PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	 <p><b>GREAT NAPOLEONIC BATTLES</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	 <p><b>COHORT</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	<p><b>2-36</b></p>
 <p><b>CON BAT</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2</p>	 <p><b>SPECTRUM</b> AMSTRAD AMS DISC PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	 <p><b>VULKAN</b> SPECTRUM AMSTRAD AMS DISC PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	 <p><b>GREAT NAPOLEONIC BATTLES</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	 <p><b>COHORT</b> PC 5 1/4 PC 3 1/2 ATARI AMIGA</p>	<p><b>3-45</b></p>



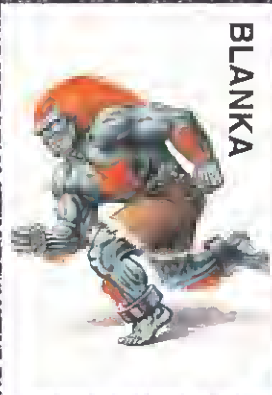
¡AHORA EN  
TU ORDENADOR!



PIRATERIA  
ES DELITO

# STREET FIGHTER II™

BLANKA



E. HONDA



ZANGIEF



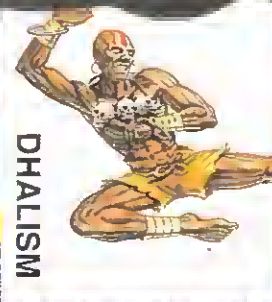
RYU



GUILLE



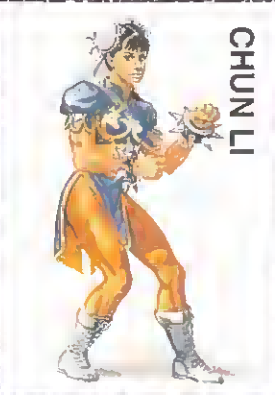
DHALISM



KEN



CHUN LI



Disponible en PC, 386, 486,  
Spectrum, Amstrad, Amstrad disc (a partir de enero)

Street Fighter II © 1992 Capcom USA, Inc. Todos los derechos reservados.  
Street Fighter II es una marca registrada de Capcom USA, Inc. Distribuido  
bajo licencia de Capcom USA por U.S. Gold Ltd.



Serrano, 240 • 28016 Madrid • Tel.: (91) 458 1658